

CYBER STRATEGIE

LE MAGAZINE DES CONQUÉRANTS D'UNIVERS

N°2

AOUT-SEPTEMBRE 1997
39 FF - 285 FB

ANALYSE STRATEGIQUE

STEEL PANTHERS II
MASTER OF ORION II
WATERLOO
MAX

NOUVEAUTES

THE BATTLES OF ALEXANDER
CAPITALISM PLUS

Toutes les nouveautés
stratégiques de l'E3

LE CD-ROM

4 DEMOS PC : Warlords III,
Ardennes, Dragon Dice, EFS
+ 2 démos MAC

SCÉNARIOS INÉDITS :

Steel Panthers et
Age of Rifles

PATCHES et EXTENSIONS

WARLORDS III
L'AGE DES HEROS

UN CD-ROM GRATUIT

7
BASSE 97

M 3266 - 2 - 39,00 F - RD



PRESENTATIONS

CD-ROM

NOUVEAUTES

PRESENTATIONS

Quatre démos PC, deux démos Mac, des scénarios pour Steel et Age of Rifles, des extensions... Le CD-Rom stratégique est au milieu du magazine.

NOUVEAUTES

GREAT BATTLES OF ALEXANDER	16
FOOTBALL MANAGER	20
WARLORDS III	26
GRAND PRIX MANAGER II	30
EMPEROR OF THE FADING SUNS	34
TRADER 97	42
LA BATAILLE DES ARDENNES	44
CAPITALISM PLUS	52
LA RUBRIQUE INTERNET	
Des sites en français à découvrir	66

EN DIRECT DE L'E3 : toutes les nouveautés stratégiques de la rentrée	54
ROAD TO MOSCOW	58
NAPOLEON IN RUSSIA	59
DARK REIGN	60
EXTENSION HEROES II	62
EXTENSION LORDS OF THE REALM II	63
LES NOUVEAUTES EN TEMPS REEL : de Conquest Earth à Rising Lands	63
CONSTRUCTOR	64
COUNTER ACTION	65

ANALYSES

ANALYSES

MASTER OF ORION

10

L'univers, sinon rien ! Sans aucun doute le jeu de gestion d'empire de l'année, *Master of Orion II* fait ici l'objet d'une analyse complète. A vous les étoiles...



BATTLEGROUND WATERLOO

22

La dernière bataille de l'Empereur selon Talonsoft. Une analyse détaillée du système, pour prendre Hougomont, défaire les carrés anglais, repousser les Prussiens et marcher sur Bruxelles !



STEEL PANTHERS II

36

Après les bases du jeu, voici tous les secrets de résolution des combats et des tirs dans *Steel Panthers II*. Attention, c'est du sérieux, mais on ne saurait se contenter de moins...



MAX

46

Riches et variés, MAX d'Interplay méritait bien une analyse stratégique poussée. Découvrez l'art de la guerre au troisième millénaire.



LES LAURIERS DE CYBERSTRATEGIE



Afin de faciliter les choix de nos lecteurs, les articles de présentation dans *CyberStratégie* s'accompagnent de plusieurs indications résumées. Tout d'abord, la tête de chaque article présente le type de jeu (gestion ou stratégie militaire par exemple) et la période (Seconde Guerre mondiale, science-fiction, etc.). Un encadré technique présente également la configuration requise. Par ailleurs, en fin d'article, un encadré présente le résumé de notre estimation du jeu. Chaque jeu est ainsi noté sur une échelle de 1 à 5, à l'aide de lauriers (rappelant la gran-

deur des empereurs romains, véritables maîtres de l'univers « connu »). Notre grille de notation s'établit comme suit :
 - un laurier : jeu sans intérêt ou malheureusement raté ;
 - deux lauriers : jeu d'intérêt moyen ou mal réalisé ;
 - trois lauriers : jeu intéressant mais avec quelques défauts de réalisation ;
 - quatre lauriers : jeu de qualité, voire excellent jeu avec de légers défauts ;
 - cinq lauriers : jeu exceptionnel, valeur sûre.
 Les exercices de notation sont souvent difficiles, et l'esti-

mation d'un jeu peut varier selon les goûts de style de jeu ou de période. Autant que possible, cette notation est destinée à l'utilisateur « moyen ». Il nous semble ainsi difficile d'accorder une excellente note à un jeu très technique — aussi intéressant soit-il — s'il ne s'adresse qu'à un nombre limité de joueurs. Ces notes ne sont donc pas didactiques ; selon les affinités, un joueur peut estimer que tel produit aurait mérité mieux, alors qu'un autre aurait donné une moins bonne note. Surtout, cette notation reflète les choix de la rédaction... et donc ses goûts. Nous espérons que ce seront aussi les vôtres ! □

EDITO

QUI OSE GAGNE !

« Un souffle d'air frais », « du jamais vu », voire « une folle audace » ! Les premières réactions à la sortie de *CyberStratégie* témoignent de la surprise, mais aussi de la satisfaction, à voir apparaître une revue radicalement différente, sur le fond et la forme, des autres magazines sur les jeux informatiques. C'est vrai, face aux autres revues — et elles sont de plus en plus nombreuses sur ce marché —, *CyberStratégie* se veut différent, avec des choix rédactionnels qui ont pu surprendre, voire décontenancer, plus d'un lecteur.

Tout d'abord, emplies de notre passion pour la stratégie, nous n'hésitions pas à consacrer des articles détaillés à des jeux à petit tirage, quand ceux-ci sont de grande qualité. Beaucoup se sont ainsi étonnés de ne pas voir plus de pages sur des jeux en temps réel, comme le fameux *Alerte rouge*, qui obtient des scores de vente faramineux. C'est d'abord qu'il nous semble inutile de refaire ce que nos confrères plus généralistes font bien mieux. Quel sens aurait une revue comme *CyberStratégie* si c'était pour aller concurrencer — vainement ! — les magazines de plus de 150 pages qui présentent en détail l'actualité de tous les jeux et les produits les plus commercialement réussis. Pour réussir, il nous faut être complémentaire. Les articles de conseils et de « solutions » sur les grosses ventes ne manquent pas, nous espérons apporter un autre service sur des produits qui nous tiennent à cœur, sans suivre benoîtement les lois du marché.

Cela ne veut pas dire pour autant que allons nous enfermer dans une forme d'élitisme. Les jeux de stratégie sont avant tout des jeux, c'est-à-dire des produits de loisir, de détente. Notre souhait est de faire découvrir la richesse de ces produits, mais sans prétendre détenir une quelconque supériorité intellectuelle. S'il est vrai que nous espérons faire partager notre passion de l'histoire militaire, les jeux de stratégie sur informatique proposent de multiples univers imaginaires, vastes et envoûtants. Tout en préservant une rigueur propre au jeu d'histoire, nous aborderons donc sans complexe, et avec tout autant de passion, les épopées spatiales et les sagas médiévales-fantastiques. Par rapport à *Vae Victis*, la revue française du jeu d'histoire, dont il est issu, *CyberStratégie* sera d'ailleurs plus à même de mettre en place des passerelles vers d'autres formes de jeu : jeu de rôle, jeu de cartes, jeu de plateau, mais aussi littérature et cinéma.

L'AMOUR DU VERBE

Et si les thèmes abordés ont pu surprendre, la façon de les aborder, voire la forme et la présentation du magazine, ont également surpris. Alors que la presse de jeux informatiques souffre parfois d'une certaine superficialité, *CyberStratégie* prend le parti d'expliquer, d'analyser. C'est vrai, le volume de texte de chaque article est, dans un sens, osé ! Mais pourquoi avoir peur des mots ? Nous pensons qu'il est faux de considérer que les utilisateurs d'ordinateur achètent leurs jeux sur simple impulsion d'achat, dictée par des pages creuses de rédactionnel tape-à-l'œil. Nous prenons donc le pari que de nombreux joueurs sont prêts à prendre le temps de lire avant d'acheter, et surtout à se plonger dans des articles « denses ».

Enfin, dernière particularité, *CyberStratégie* ne se laissera pas enchaîner par l'actualité des jeux, aussi trépidante soit-elle. Il nous

apparaît comme désolant d'encenser des produits avant leur parution pour les oublier tout aussi vite, alors que la plupart des joueurs envisagent à peine de se les procurer. Certes, bien au chaud dans sa « niche stratégique », *CyberStratégie* prend, dans un sens, se payer le luxe d'une grande liberté de choix, car la rentabilité de titre à gros tirages oblige, nous le comprenons, à faire du sensationnel pour assurer les ventes.

Comme nous l'avons déjà expliqué, *CyberStratégie* prendra donc le temps de revenir sur des produits parus récemment, voire plus anciens, pour prolonger la vie de ces produits et surtout correspondre à la réalité des joueurs, qui achètent souvent des jeux bien après leur sortie, se les prêtent et les redécouvrent ! Bien évidemment, nous nous efforcerons également d'annoncer les futurs produits, comme à l'occasion de l'E3 dans ce numéro, mais sans céder aux sirènes du spectaculaire. Tous nos articles de présentation de jeux (en deux-trois pages) sont strictement faits sur des produits parus ou dont nous avons pu tester des versions préque finales.

En définitive, les ambitions de *CyberStratégie* ne sont pas celles des magazines généralistes. Si nous n'espérons pas atteindre des tirages mirobolants (quoi que !), nous souhaitons nous inscrire dans la durée, comme une revue de référence, et fidéliser notre lectorat. Continuez à nous faire part de votre avis, les courriers reçus après la parution du premier numéro nous ont été d'un grand soutien. Surtout, nous espérons avoir réalisé et pouvoir faire perdre une revue réellement différente, dont nous avons longtemps rêvé en tant que joueurs passionnés. Fidèle à la devise des SAS — qui ose gagne —, nous avons osé, nous gagnerons ! □

Théophile MONNIER

DERNIERE MINUTE : LE MONDIAL DU JEU 1997

Une nouvelle manifestation entièrement destinée aux passionnés de jeux d'histoire, d'aventures et de simulation se tiendra du 31 octobre au 2 novembre 1997 à Paris, au centre international de l'Autostade de Pantin (porte de Pantin).

Sur une superficie de 3 000 m², un rendez-vous tout ce qui constitue l'essentiel pour assister au rendez-vous des jeux d'histoire et de simulation dans des univers imaginaires, et des jeux de rôle.

- jeux de figurines
- jeux de plateau
- jeux de cartes (Magic)
- logiciels de jeux informatiques
- accessoires
- livres/magazines

Constitué comme un grand espace ludique et commercial, ce salon rassemblera de nombreux éditeurs, des zones de démonstrations, des concours et des projections, des films, des conférences par des concepteurs de jeux, un espace associatif, etc.

Le Mondial est organisé avec le concours des principaux acteurs de chaque secteur, dont *Vae Victis* et *CyberStratégie*, et est donc un événement exceptionnel qui s'annonce. Nous vous donnerons plus d'informations au fur et à mesure dans le prochain numéro de *Cyber* et dans *Vae Victis*.

Le Mondial du jeu du mercredi 31 octobre au dimanche 2 novembre, au centre international de l'Autostade, 25, rue Estienne d'Orléans, 93 Pantin. Ouvert de 10 h à 19 h. Prix d'entrée 50 F.

Pour toutes informations : Mondial Exps, 14, rue Lissart, 93500 Farny. Tél. : 01 49 91 75 00. Fax : 01 49 91 75 01.

LE CD-ROM DE CYBERSTRATEGIE



NCORE plus de scénarios et d'extensions pour ce CD-Rom n° 2, sans oublier quelques démos Mac et PC de qualité.

Avant de passer à la présentation du contenu du CD de ce numéro, il convient de revenir sur celui du numéro précédent. En effet, ce CD présentait un grave problème de fonctionnement sous Windows 3.1, l'exécutable de l'interface refusant

tout simplement de se lancer. Nous avons identifié l'origine de ce mal fonctionnement et, sauf catastrophe imprévisible, le CD du présent numéro tourne parfaitement sous Windows 3.1.

Pour ceux qui désespèrent toutefois d'accéder

au contenu du numéro 1, précisons que seule l'interface ne fonctionne pas, il est heureusement parfaitement possible de copier les démos, les scénarios ou les extensions directement du CD grâce au ges-

LA CRETE DU BOURGUEBUS

Normandie, le 18 juillet 1944

Un mois après le Débarquement, le front en Normandie est stabilisé sur une ligne Caen, Saint-Lô (ces deux villes étant encore aux mains des Allemands), La Haye-du-Puits. Cherbourg est aux mains de la 1^{re} armée américaine mais celle-ci patine devant Saint-Lô et les pertes sont énormes. La deuxième armée britannique est elle toujours aux portes de Caen et n'a pas progressé de manière significative depuis le 6 juin ! Eisenhower et Churchill exigent alors de Montgomery une percée sur l'aile gauche alliée et la capture de Caen. Montgomery établit alors le plan de l'opération Goodwood.

Fer de lance de cette attaque, les trois divisions blindées anglaises (Guards, 7th et 11th) sont engagées le 18 juillet au centre de l'attaque, qui se situe sur l'axe Ronville-Bourguebus. Tout le long de cet axe de progression, les bombardiers de la RAF et de la 8th Air Force versent des milliers de tonnes de bombes. La Royal Navy est elle aussi mise à contribution, de même que toute l'artillerie de campagne anglaise disponible à l'est de Caen. Un chaos de terre, de poussière et de fumée s'abat sur le dispositif allemand...

En face, la 16. Luftwaffe-Division, qui tient le secteur en première ligne, est littéralement anéantie. Rommel avait cependant pris soin d'échelonner ses défenses. Ainsi, à l'arrière de la ligne de front se succèdent la 21. Panzer-Division, le schwere Panzer-Abteilung 503 (équipé des Tiger) et les pièces de 88 du III. Flak-Sturm-Korps. Si certains Tiger sont retournés comme des crêpes par les bombes de la RAF, il subsiste encore des points de résistance sérieux qui limitent la progression anglaise.

Le scénario proposé met en scène l'avance de la 11th Armoured Division/29th Armoured Brigade le 18 juillet vers 15 heures, alors qu'elle progresse vers la crête de Bourguebus. A l'ouest de la voie ferrée Colombelles-Aisy, le 3rd RTR doit prendre Hubert-Folie et Bras. A l'est de la voie ferrée, le 23rd Hussars, accompagné de la Rifle Brigade, a pour objectifs Bourguebus et Genêville.

Côté allemand, les éléments suivants sont établis sur la crête : les canons d'assaut du Major Becker, des Panther et grenadiers de la 1. SS-PzDiv., les restes du PzAbt. 503, et les pionniers de la 21. Panzer.

Avançant dans la plaine, les équipages britanniques s'attendent à ramasser les morceaux de leurs adversaires écrasés sous les bombes... Une mauvaise surprise les attend !

ORDRE DE BATAILLE

- **Éléments de la 29th Armoured Brigade** (11th Armoured Division, Major-General Roberts)
 - 23rd Hussars : 2 pelotons de Cromwell



- 3rd Royal Tank Regiment : 3 pelotons de Sherman
- 8th Motor Battalion, The Rifle Brigade : une compagnie d'infanterie portée
- appui aérien (Typhoon) et d'artillerie (25 pdr.)

● Défenses allemandes

- Panzer-Regiment 1 : 2 Panther
- Sturmgeschütz-Abt. 200 : 2 StG IV
- schwere Panzer-Abteilung 503 : 2 Tiger
- éléments du III. Flak-Sturm-Korps : 2 canons de 8.8 cm, 2 canons de 20 mm.
- une compagnie ad hoc de Panzergranadiers des Regiment 1 et 15
- appui d'artillerie de la Nebelwerfer-Brig. 9

Résultat historique

A midi, après une progression difficile, il ne reste que 20 Sherman au 2FF sur les 60 disponibles le matin... L'infanterie anglaise n'arrive pas à suivre les blindés et ceux-ci partent à l'assaut seuls. La 7th Arm. Div., pour sa part, n'arrive sur le front qu'en fin de journée et ne peut appuyer la 11th Arm Div. Au soir du 18, la crête de Bourguebus est toujours aux mains des Allemands. Les combats durent encore deux jours et se termineront par une avance anglaise, là encore, aux prix de lourdes pertes de blindés.

Plusieurs centaines de prisonniers allemands sont capturés mais l'opération Goodwood ne débouche pas sur la percée espérée.

Eric TENG

OPERATION HOOPER

STEEL PANTHERS II

Note : pour jouer ce scénario, il est indispensable d'installer l'ordre de bataille sud-africain inclus dans notre CD-Rom. Ce scénario est plutôt destiné à être joué en solitaire avec le camp sud-africain... mais rien n'empêche de tenter sa chance avec les Angolais.

Angola, le 3 octobre 1987

Depuis la tragédie de la décolonisation portugaise en 1975, l'Angola est en proie à une guerre civile sans merci, opposant d'une part les communistes angolais du FLAPA et du MAPLA, massivement soutenus par l'armée cubaine et équipés de matériels soviétiques, et d'autre part les forces démocratiques de l'UNITA, soutenues par la seule République d'Afrique du Sud et abandonnées des stratégies de Washington.

En 1987, après de nombreuses tentatives infructueuses des forces communistes de mettre un terme au conflit en remportant une victoire spectaculaire, les Cubains décident de lancer une offensive de grande envergure dans le sud-est du pays, alors que des négociations commencent entre les belligères. Espèrent influencer sur les négociations en leur faveur, les forces communistes, soutenues par pas moins de 45 000 soldats et conseillers cubains, concentrent leur effort dans la région de Cuito Cuanavale, point de départ de leur offensive.

L'objectif est de détruire toutes les forces du FNLA et de l'UNITA dans la région de la rivière Lomba, et prouver ainsi que l'armée cubaine vaut bien son homologue sud-africaine.

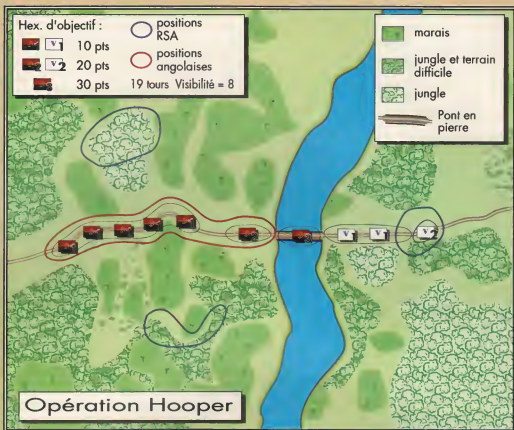
Mais une fois de plus, les communistes, bien que plus nombreux (quatre brigades de l'armée angolaise participent à l'offensive) et largement équipés, ne sont pas capables de faire la différence, et les unités nationales soutenues par les Sud-Africains réalisent des exploits dès le 10 septembre, au tout début de l'offensive, obligeant les conseillers cubains et soviétiques à changer leurs plans.

Ainsi, la 47^e brigade angolaise est attirée dans un piège par les Sud-Africains qui l'obligent à franchir la rivière Cuzumbia (affluent de la Lomba), pour mieux l'attraper du reste des forces angolaises. Le 3 octobre, l'ensemble de la brigade se prépare à traverser une zone marécageuse afin d'attendre la rivière et de rejoindre le reste des forces angolaises, grâce à une route en bois construite par le génie.

Profitant de la désorganisation des unités communistes, les Sud-Africains, qui observent les mouvements ennemis depuis plusieurs jours grâce à leurs forces spéciales, infiltrées sur la rive nord de la rivière, en profitent pour lancer à l'assaut de la colonne angolaise le 61^e bataillon mécanisé, unité d'élite de l'armée sud-africaine, habitué depuis dix ans à combattre en Angola.

Epilogue

Les Angolais tentent de franchir le pont mobile que les éléments du génie de la 47^e brigade ont installé. Très vite, ils sont pris à parti par l'artillerie sud-africaine qui immobilisent un SA-9 au milieu du pont, interdisant le passage aux autres unités. La colonne angolaise perd alors toute cohésion, les observateurs sud-africains des forces spéciales jouant avec précision les tirs des fameuses pièces G5 et semant la terreur dans les rangs angolais. C'est alors que, profitant



du chaos, les éléments du 61^e bataillon mécanisé se ruent en avant pour en finir avec la colonne angolaise.

Les pertes sud-africaines sont mineures, et ce malgré la présence de chars T-55 dans les rangs angolais, les équipages de Ratel réalisent de prouesses pour avancer les blindés communistes, et la quasi-totalité de la 47^e brigade est anéantie. Une fois encore, les forces sud-africaines, bien qu'inférieures en nombre, ont su venir à bout d'un ennemi largement supérieur.

- 1 batterie de 122 mm hors-carte
- 2 SA-8 anti-aériens
- 2 SA-9 anti-aériens
- 4 canons ZSU anti-aériens
- 2 Mig-23 Flogger équipés de roquettes
- 1 peloton de T-55 Dozer

ORDRE DE BATAILLE

● Forces sud-africaines

Éléments du 61^e bataillon mécanisé :

- 2 compagnies d'infanteries mécanisées
- 1 batterie de 155 (GS) hors-carte
- 1 batterie de lance-roquettes multiple Valhalla
- 2 mortiers de 107 sur carte

Éléments des Special Forces :

- 1 groupe d'écumeurs
- 1 groupe mixte d'écumeurs et de forces spéciales

● Éléments de la 47^e brigade angolaise (FLAPA)

- 1 compagnie de chars T-55
- 1 compagnie d'infanterie montée sur camions
- 1 compagnie d'infanterie montée sur BMP-1
- 1 compagnie d'infanterie montée sur BTR-60B
- 3 sections de camions de munitions

CONSEILS TACTIQUES

En tant que commandant des forces sud-africaines, vous disposez de deux compagnies d'infanterie portées sur Ratel, soutenues par des Ratel 90 seuls capables de détruire les T-55 angolais à longue portée.

Vous devez donc utiliser le terrain pour obtenir des lignes de tirs favorables sans être repéré. Une fois les T-55 neutralisés, le reste de la colonne est à votre merci et, avec le soutien de votre artillerie, il vous sera facile de l'écouler.

En ce qui concerne le pont, vous devez en interdire le franchissement avec votre artillerie le plus longtemps possible afin de permettre à vos blindés de venir vous soutenir. Vos éléments de forces spéciales doivent éviter le combat afin de toujours pouvoir guider les tirs de vos pièces sur le pont et les deux berges.

Enfin, de préférence, utilisez vos Valhalla sur la colonne afin de la désorganiser avant l'assaut de vos blindés.

Sylvain FERREIRA

tionnaire de fichier. Cette manœuvre, comme nous l'avions expliqué, est d'ailleurs nécessaire pour copier le patch de Steel Panthers II. Nous sommes en tout cas sincèrement désolés pour les utilisateurs de Windows 3.1 pour ce mal fonctionnement et nous les prions de nous excuser.

Enfin, en réponse à plusieurs courriers, nous avons inclus dans ce CD deux démos Macintosh. Ce n'est pas beaucoup et, nous l'admettons, elles ne sont pas de toute fraîcheur, mais c'est un début. Surtout, nous avons commencé à prendre de très bons contacts pour inclure plus de démos Mac — et très originales — dès le numéro 3.

Lancement du CD-Rom : insérer simplement

le CD sous Windows 95 (ou cliquer sur l'icône du CD) ou lancer le fichier HC2.exe sous Windows 3.1.

LES DEMOS

Toutes les démos PC du CD de ce numéro fonctionnent sous Windows 95.

- **The Ardennes Offensive :** un jeu comme on les aime, à l'échelle opérationnelle, sur l'opération Wacht am Rhein dans les Ardennes en 1944, par SSI et SSG (voir article page 44).
- **Warlords III :** un grand classique du jeu de

stratégie médiéval-fantastique, avec un graphisme entièrement remis au goût du jour. Par SSG et Broderbund (voir article page 26).

- **Dragon Dice :** l'adaptation micro du sym-

Fiche technique pour le CD-Rom :
taille de l'application écran 640 x 480, millier de couleur, CD double vitesse. Configuration minimale 486/66, 8 Mo de Ram, carte son compatible Windows. Réalisation du CD-Rom par CBI.



patronique jeu de dés de TSR. Malheureusement, cette démo se limite à quelques lancers de dés !

● **Emperor of Fading Suns** : un jeu de stratégie très classique, dans un univers qui combine féodalité et voyages interstellaires.

DÉMOS MAC

– **Conquest of the New World** : dans la grande série des jeux de civilisation, une simulation intéressante sur l'exploration et la colonisation des Amériques.

– **Au Cœur du Débarquement** : le premier jeu de la série *World at War*, réalisé par Atomic Games Avolon Hill, et édité en France par Alysé. La démo se trouve dans un fichier appelé *Stalingrad*, ce n'est pas une erreur...

LES SCENARIOS ET LES EXTENSIONS

En plus des quatre scénarios pour *Steel Panthers I* ou II, notre CD comprend également un magnifique scénario sur la bataille de Waterloo, pour le jeu *Age of Rifles* (également de SSI). Tous les scénarios s'installent directement et automatiquement à partir de l'interface (en cas de problème, ils peuvent également être simplement copiés à partir du gestionnaire de fichiers).

Toutes les indications historiques pour les scénarios sont données dans les encadrés. Attention, les trois scénarios pour *Steel Panthers II* s'installent :



Infographie Morgan Gilard © Cyber Strategie, Histoire & Collections 1997

OPERATION PRAIRIE

Note : ce scénario est spécifiquement destiné au jeu en solo, le Nord-Vietnamien se contentant de se défendre.

Vietnam, le 27 septembre 1966

En septembre 1966, les Marines du 3rd Battalion du 4th Marines Regiment reçoivent l'ordre de nettoyer les collines 400 et 484, toutes deux situées au sud de la DMZ (zone démilitarisée qui sert de frontière entre les deux Vietnams) dans la province de Quang Tri. Selon les services de renseignement de l'USMC, cette zone est utilisée comme sanctuaire par des éléments de la division 324B de l'armée du Nord-Vietnam. Le terrain est difficile, et les pentes des collines abruptes.

Le 27 septembre à 9 h 30, les hommes de la compagnie

lent assez loin dans les pages de scénarios (cinquième page dans la liste).

● PATCHES

Une sélection de patches de grande qualité sont disponibles dans le CD de ce numéro :

– **Master of Orion II** : version 1.3 du jeu. Attention, ce patch n'est à utiliser que pour la version anglaise, la version française commercialisée comprenant déjà la version 1.3 (il ne faut **pas** installer le patch de notre CD-Rom sur la version française car elle ne permet plus de faire fonctionner le jeu ! Au pire, réinstallez...)

– **Steel Panthers I** : la fameuse version 1.2 de Novastar, absolument indispensable pour profiter pleinement de ce jeu. Ce patch fonctionne avec la version anglaise ou française, même si de petites superpositions de texte ne sont pas à exclure.

– **Magic : the gathering** : nous avions évoqué ce patch dans le numéro 1 de *CyberStratégie*, le voici. Très utile, il corrige la plupart des plantages de la version de base et améliore sensiblement les qualités de jeu de l'ordinateur (en évitant certaines erreurs stupides : accumulation d'enchantelements, dépense de mana, etc.). L'installation de ce patch s'effectue en deux fois, en « dézipant » les fichiers correspondants vers le fichier *Magic* (suivre les instructions à partir de l'interface).

– **Age of Rifles** : la version 1.3 de cet excellent jeu sur les guerres du XIX^e siècle. En plus d'apporter plusieurs améliorations au système de jeu et résolutions des combats, ce patch comprend un éditeur de scénarios aléatoire, une fonction bien agréable.

● EXTENSION

– **ordre de bataille sud-africain pour Steel Panthers II** : cet excellent ordre de bataille permet

de mettre en scène la redoutable armée de la république sud-africaine, en Angola par exemple, mais également l'armée rhodésienne. Cet ordre de bataille est d'ailleurs indispensable pour jouer le scénario proposé dans ce numéro sur ce thème. Attention, l'OB sud-africain remplace définitivement l'OB Green du jeu (qui est toutefois sauvegardé dans un fichier OB Save).

Par ailleurs, pour simuler correctement le niveau des forces sud-africaines, il faut **désactiver** l'option Entraînement national (Country training). Ce niveau est en effet celui des forces Green, c'est-à-dire d'armées de pays en voie de développement et non d'une armée de niveau occidental comme celle de l'Afrique du Sud.

Pour notre scénario, la valeur d'entraînement des forces « sud-af. » doit être de 100, celle des Anglais de 80. Ces valeurs peuvent être utilisées pour la plupart des engagements de l'armée sud-africaine ou rhodésienne.

Bon jeu !

ENVOYEZ UN SCÉNARIO ET GAGNEZ UN AN D'ABONNEMENT À CYBERSTRATEGIE !

Faites-nous parvenir vos scénarios pour votre prochain jeu. À chaque scénario, *CyberStratégie* offre un abonnement d'un an pour le meilleur scénario envoyé pour un lecteur.

Les scénarios envoyés doivent comporter un texte d'accompagnement détaillé (géographie, avec historique, ordre de bataille, carte, troupes, destins à la main) consistant de 10 et 15 pages de conception équilibrées.

CyberStratégie, 5, rue de la République, 75011 Paris.

Marines que les bombes et les obus tombent souvent dans le vide.

La progression se poursuit tout de même, mais il faudra une journée de plus aux Marines pour prendre la première colline.

ORDRE DE BATAILLE

● Compagnie Kilo du 3rd Battalion, 4th Marines

Regiment

- 1 compagnie de Marines
- 1 batterie de 105 mm hors-carte
- 2 F-4B Phantom avec bombes
- 1 section du génie
- 1 section de chars Bulldog

● Éléments de la division 324B de l'ANV

- 1 compagnie d'infanterie de l'ANV
- 6 casemates en terre
- 3 Snipers
- 3 mortiers de 120 mm
- 3 mortiers de 82 mm
- 20 facteurs de mines

CONSEILS TACTIQUES

Les forces du joueur américain sont égales à celles des Nord-Vietnamiens, et son seul atout réside dans son soutien aérien et son artillerie. Étant donné la nature très défavorable du terrain, il n'y a qu'un seul axe de progression possible : la piste.

Elle est au cœur du dispositif adverse, certes, mais un bombardement concentré et de durée moyenne devrait avoir des résultats suffisants pour permettre aux Marines de progresser jusqu'au pied de la colline. Là, les chars et les sapeurs devraient faire le nécessaire face aux bunkers, avec le soutien de l'aviation.

Sans oublier les mortiers qui peuvent à tout instant noyer les positions ennemies sous la fumée.

Sylvain FERREIRA

LA ROUTE DE KABOUL

Note : ce scénario est plutôt destiné à être joué en solitaire avec le camp moudjahidin.

Attention, il est relativement difficile, les Soviétiques ayant une énorme puissance de feu et quelques mauvaises surprises en réserve...

Route de Kaboul-Gazni, le 8 septembre 1981

Dès le début de l'invasion de l'Afghanistan, le problème majeur de l'armée soviétique consiste à assurer le ravitaillement de ses troupes par voie routière, en milieu souvent hostile.

Pour permettre aux convois de ravitaillement de circuler en sécurité sur les routes afghanes, les Soviétiques mettent sur pied des groupes de combat d'accompagnement et des postes de surveillance le long des grandes axes.

Le 8 septembre 1981, un convoi de camions à destination de Gazni, accompagné par des éléments de la 9^e compagnie de reconnaissance, quitte Kaboul dans la matinée : quelques kilomètres après la ville, le convoi doit franchir la rivière Uldinkhel par un pont gardé par les forces gouvernementales afghanes.

A peine en vue du pont, un camion tombe en panne et le convoi stoppe. Rassurés par la présence du poste de contrôle afghan, les Soviétiques relâchent leur attention. Soudain, un BTR du groupe de tête est touché par une roquette RPG. Une embuscade commence.

Epilogue

Les Moudjahidins attaquent de toutes parts, profitant de la désorganisation de leur adversaire, et de la couverture des oasis qui encadrent la route. Plusieurs camions sont touchés ou abandonnés par leurs conducteurs. De plus, un groupe de moudjahidin surgit sur la rive sud et passe à l'attaque du poste de sécurité qui garde le pont.

Malgré la surprise, les Soviétiques finissent par se ressaisir et font face.

Les BTR prennent à part les armes lourdes des moudjahidin (mitrailleuses et RPG), pendant que les fusiliers débarquent et repoussent les assauts d'infanterie. Pour se dégager, le Major Rovba, qui dirige le convoi, fait appel à l'aviation et aux hélicoptères qui mettent définitivement les Moudjahidin en fuite.

Mais la guerre d'Afghanistan ne fait que commencer...



ORDRE DE BATAILLE

- Colonne soviétique
 - 1 groupe de commandement
 - 2 peloton de BTR
 - 6 camions de munitions
 - 16 camions de transport
 - 2 hélicoptères d'assaut Mi-4
 - 2 Mig-19 Farmer avec roquettes
 - 1 peloton d'infanterie
 - 1 BTR60PB
- Moudjahidin
 - 1 groupe de commandement
 - 17 groupes de fusiliers
 - 3 mitrailleuses 7.62/67 MMG
 - 1 RPG-7
 - 1 équipe anti-aérienne Strela

CONSEILS TACTIQUES

En tant que moudjahidin, votre but est d'infliger un maximum de pertes aux Soviétiques tout en essayant de contrôler le plus d'hexagones de points victorieux. Mais ne soyez pas trop gourmand, votre puissance de feu est inférieure à l'ennemi, aussi ne prenez pas trop de risque dès lors que vous tenez suffisamment d'hexagones.

En ce qui concerne le groupe qui attaque le pont, ne lancez votre assaut qu'au tour 7, cela empêchera les Soviétiques de concentrer ces forces à cette endroit et vous pourrez alors contrôler en fin de partie les deux hexagones de l'autre rive qui rapportent le plus de points victorieux. Enfin, n'exposez votre RPG-7 que si les circonstances sont favorables pour détruire un BTR, ne le laissez pas à porter des Soviétiques trop longtemps, ils n'en feront qu'une bouchée...

Sylvain FERREIRA

La bataille de Waterloo

« POUR LA GLOIRE DE L'EMPEREUR »

Sud de Mont-Saint-Jean, Belgique, le 18 juin 1815.

Après deux rencontres indécises avec les Prussiens et les Anglais, à Quatre-Bras et Ligny, Napoléon engage l'aile gauche de son armée du Nord dans l'assaut contre l'armée de Wellington. Il croit lui donner le coup de grâce. Adossé à la forêt de Soignes, le Duc a disposé ses troupes sur une assez bonne position défensive, barrant la route de Bruxelles. Cette position tient en particulier sa valeur de plusieurs grosses fermes, en avant de la ligne de bataille principale où sont retranchés de forts détachements : Hougomont, La Papelotte, La Haye-Sainte, Picheront. Si Wellington a confiance dans les soldats britanniques, il est beaucoup plus inquiet au sujet des Hollandais-Belges et des Hanovriens. Que le choc soit un peu rude et voilà la moitié de son armée qui risque de se disperser.

Dans la matinée, les Français se préparent, leur ligne

couvrant un large front en V. Napoléon envoie un régiment de chasseurs reconnaître les abords du bois de Paris où l'on devine, à la lunette, des troupes qui pourraient être prussiennes. La Grande batterie se déploie en face du centre anglais. Jérôme est chargé d'une attaque de diversion sur Hougomont. Enfin, à midi, le I^{er} corps de d'Erton s'engage.

Epilogue : la bataille, menée par Ney auquel Napoléon laisse un peu trop la bride sur le cou, sera l'histoire du gaspillage des troupes françaises au cours d'assauts coûteux et médiocrement coordonnés. L'Anglais tire bon sans trop bouger, Wellington gérant ses troupes avec parcimonie — ce qui n'empêchera pas une charge malencontreuse de sa cavalerie lourde sur la Grande batterie. Finalement, les Prussiens submergeront le dispositif français affaibli et épuisé, malgré une résistance acharnée du VI^e corps, et de la Jeune garde à Plancenoit.

ORDRE DE BATAILLE

- Aile gauche de l'armée du Nord
- I^{er} corps :
 - 1^{re}, 2^e, 3^e et 4^e divisions d'infanterie
 - 1^{re} division de cavalerie
 - artillerie de corps d'armée
- II^e corps :
 - 5^e, 6^e, 9^e divisions d'infanterie
 - 2^e division de cavalerie
 - artillerie de corps d'armée
- VI^e corps :
 - 15^e, 20^e divisions d'infanterie
 - 3^e, 5^e divisions de cavalerie
 - artillerie de corps d'armée
- III^e corps de cavalerie :
 - 11^e, 12^e divisions de cavalerie
- IV^e corps de cavalerie :



- 13^e, 14^e divisions de cavalerie
- Garde Impériale** :
- grenadiers, chasseurs, Jeune garde
- cavalerie légère, cavalerie lourde
- artillerie de réserve

● Armée anglo-alliée

I^{er} corps :

- 18^e, 3rd Infantry Divisions
- 2^e et 3^e divisions hollandaises

II^e corps :

- 2nd Infantry Division
- une brigade de la 4th Infantry Division

Army Reserve :

- 5th et 6th Infantry Divisions
- Brunswick Contingent

Cavalry Corps

- 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th et 7th Cavalry Brigades
- Hanoverian Cavalry Brigade
- Royal Horse Artillery of the Cavalry Troops
- Cavalerie hollandaise-belge** :
- brigade lourde
- 1^{re} et 2^e brigades légères

● Armée prussienne

I. Armée-Corps :

- deux régiments de la 1. Infanterie-Brigade
- 1. Kavallerie-Brigade

II. Armée-Corps :

- 5 et 8. Infanterie-Brigade
- Landwehr de la 7. Infanterie-Brigade
- 2. Kavallerie-Brigade

IV. Armée-Corps :

- 13, 14, 15 et 16. Infanterie-Brigade
- 1, 2 et 3. Kavallerie-Brigade
- IV. AK Artillerie

CONSEILS TACTIQUES

● Armée anglo-alliée

Une fois les troupes mises à l'abri des canons français, laissez passer l'armée en attendant les Prussiens, éventuellement avec quelques ripostes sur des points avancés. Ne tentez pas tout de suite de reprendre Hougoumont, La Haye Sainte ou Ficherment, mais approchez les troupes de réserve et masquez les pour la phase finale. Soyez patient ! Dès que l'on estime le Français suffisamment usé, la solution la plus simple est sans doute de contre-attaquer sur tous les points simultanément pour rallier l'ensemble des localités. La déroute française ne fera pas de doute.

Note : pour plus de réalisme — et d'équilibre —, il est recommandé de ne pas utiliser la formation « colonne d'attaque » pour les troupes britanniques.

● Armée française

L'affaire est difficile à gagner, mais pas injouable. Parmi les stratégies possibles, en voici une qui fonctionne assez bien.

D'abord, faites taire les canons anglais avant de lancer le moindre assaut. C'est facile à faire au centre, plus ardu sur les ailes. Mais il y a quelques emplacements qui permettent de détruire les batteries qui couvrent Hougoumont et La Haye. Pendant cette phase, l'infanterie et la cavalerie restent à l'abri.

Détachez par ailleurs l'infanterie du VI^e corps — avec une ou deux batteries — vers l'est pour cueillir Bulow à la sortie du Bois de Paris. Envoyer la Jeune garde dans le secteur de la ferme de Hanotelet pour bloquer le II^e corps de von Pirch. Enfin, prenez d'assaut la ferme de Ficherment, après bombardement (l'artillerie à cheval du III^e CC fait très bien l'affaire).

Si vous voulez en découdre avec la cavalerie britannique, le meilleur endroit est l'est du dispositif ennemi (avant que ne viennent s'y insérer les Prussiens, évidemment). En se débrouillant bien dans le cycle des charges et contre-charges (tirer les cavaliers très serrés, pas de réaction à plus d'un hexagone), il est possible de détruire tout les régiments de hussards et dragons légers qui flanquaient les Anglais avec des pertes minimales. Pour cela, envoyez là-bas deux divisions de cavalerie (ce qu'on a sous la main de plus proche par exemple : la 5^e plus la cavalerie légère de la Garde). Ensuite, soit les replier au sud du Smoison pour les faire Landwehr du IV. AK, soit s'ils ne sont pas trop éprouvés les disposer, renforcés d'une batterie d'artillerie, en travers de la route du I. AK, soit enfin les rabattre sur le centre pour aider l'assaut principal.

Prenez d'assaut la Haye-Sainte et déployez un bon dis-



positif (une ou deux divisions, plus de la cavalerie) au sud du carrefour avant d'avancer plus loin. Ne bougez au delà du carrefour qu'après avoir bien débordé Hougoumont avec le II^e corps. Vérifier que les canons du centre protègent les approches. Les bouger si nécessaire.

A l'est, il semble judicieux de ne pas s'attaquer au village d'Ohain et à la Pappelotte. Si les choses tournent mal avec les Prussiens du bois de Paris, il y aura besoin de la 4^e division de Durette.

Ne s'attaquer à Hougoumont qu'après avoir nettoyé le verger et suffisamment affaibli la garnison. Ne pas utiliser plus d'une division pour cela (plutôt la 9^e que la 6^e d'ailleurs). A propos de la 6^e : envoyez Jérôme à l'arrière pour ramener les fuyards, mais en tout cas loin de sa division, il l'affaiblirait plus qu'autre chose ! Avancez ensuite très prudemment au-delà de Hougoumont, en appuyant l'infanterie par de la cavalerie et l'artillerie.

Si les Prussiens ont repoussé le VI^e corps, reprenez la 4^e division à Ficherment et dans les bois. Si cela ne suffit pas, envoyez une division de cavalerie pour protéger la route La Belle Alliance-Champs des Infiltrations de uhlans.

Au centre, constituez méthodiquement votre assaut sur les deux axes convergents (Hougoumont / Mont-Saint-Jean et La Haye-Sainte / Mont-Saint-Jean), en gardant toujours des troupes en deuxième ligne pour fuiller les contre-attaques. C'est le moment de faire donner la Garde (qui aura progressé un peu à l'arrière), avec par exemple les chasseurs à l'ouest et les grenadiers au centre. Il ne reste plus qu'à poursuivre les régiments affaiblis avec les cuirassiers !

arriver à des unités de taille régimentaire (le plus souvent deux par brigade). Pour les Français, j'ai gardé les régiments indus. Avec les Prussiens, le cadre régimentaire est vraiment brouillé à craquer. Dans les régiments de ligne, j'ai réparti les hommes du bataillon de Jäger entre les deux autres bataillons. Les Landwehr sont aussi regroupés sur la base « 3 devient 2 ». Pour pouvoir faire des concentrations d'artillerie satisfaisantes (toujours la limite d'empirement), j'ai choisi de regrouper les batteries d'artillerie par deux. Donc l'unité standard aligne entre 14 et 16 canons.

Concernant les armes, les Français utilisent un mélange de canons de 6 livres et de 12 livres (pour l'artillerie de CA). Comme on ne peut affecter que des types d'armes à chaque unité, j'ai regroupé les obusiers et les canons de 6 livres. Idem pour les fusils de la batterie de Whynette. Les Prussiens ont quelques canons de 12 livres. L'arme de base de l'infanterie est le mousquet et quelques fusils chez les Anglo-Alliés. Pour la cavalerie, sabres, lances et quelques carabines.

Pour les généraux, j'ai mis le plus possible, mais vous ne trouverez pas les commandants d'armée (c'est vous !), ni les commandants de corps (à cause de la structure d'Age of Rifles, il n'est pas possible de regrouper des commandements divisionnaires). Pour les uniformes, j'ai fait ce que j'ai pu avec ce qu'il y a dans AoR. Le résultat ne me plaît pas toujours. Pour les noms d'unités, j'ai choisi de conserver les noms anglais ou allemands.

Pour l'intelligence artificielle : j'ai beaucoup testé différentes configurations, mais il est toujours facile de gagner avec les Anglo-Alliés. L'ordinateur n'engagera la Garde Impériale qu'assez tard, mais j'ai choisi de ne pas la bloquer artificiellement pour un joueur humain. A moi d'assumer ses responsabilités.

Je crois que ce scénario illustre assez bien les qualités d'Age of Rifles, et je recommande de le jouer à deux joueurs avec le patch v1.4 et toutes les options non-officielles de Norm Koger (qui rendent les troupes un peu plus difficiles à détruire). Un système finalement très souple puisque il peut simuler correctement des affrontements antérieurs de 40 ans à l'Age du fusil !

Jean-Claude BESIDA

LES CHOIX DU CONCEPTEUR

L'échelle retenue est de 200 yards par hexagone, ce qui autorise une carte assez précise et beaucoup d'unités.

Le problème majeur que j'ai rencontré pour la conception de ce scénario est le surpompement. Dans une première version, j'avais gardé chaque bataillon mais c'était injouable, et l'empirement était de deux unités par hex, quelle que soit l'échelle. Pour l'armée de Wellington, j'ai réglé ça en regroupant les bataillons le plus logiquement possible pour

1. NDLR : nous avons choisi d'inclure dans notre CD-Rom la version 1.3 d'Age of Rifles plutôt que la 1.4, car cette dernière ne semble pas encore stabilisée.

POUR JOUER

Au cœur du Débarquement.
Réf. 60004. 439 F franco.

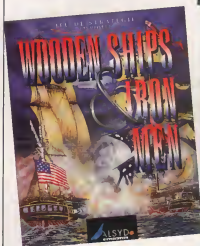
Wooden Ships & Iron Men.
Réf. 660006. 439 F franco.

Close Combat.
Réf. 660002. 439 F franco.

Stalingrad.
Réf. 60007. 439 F franco.

Advanced Civilization.
Réf. 60005. 439 F franco.

Over the Reich.
Réf. 60003. 439 F franco.



POUR SE DOCUMENTER



Le Monde des Avions.
Réf. 60001.
425 F franco.

500 Nations.
Réf. 60000.
425 F franco.



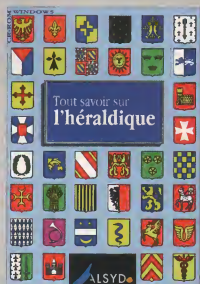
Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages.
Livre réservé = Temps gagné !

a&c

LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax : 01.40.21.97.55.

LES PLAISIRS, L'HONNEUR DU MEDIEVISTE, DE L'HERALDISTE, EN UN SEUL CD !



Tout savoir sur l'Héraldique.
Réf. 60008. 399 F franco.

CYBERSTRATEGIE 02

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République
75011 PARIS

Veuillez m'adresser :

Réf. Prix

☐ Mandat

Total :

☐ Chèque bancaire

☐ CB n°

Date d'expiration / Signature

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél. : _____

MASTER of Orion II est, nous l'avons souligné dans notre précédent numéro, l'un des meilleurs jeux de stratégie parus cette année. Pour donner à nos lecteurs tous les moyens pour parvenir à leur fin et dominer la galaxie, voici une analyse stratégique complète de ce grand jeu de conquête spatiale.

Par Eric TENG

Édité par Microgenie et disponible en français, Master of Orion II reprend le principe de la première version : vous incarnez le chef suprême d'une race, établie sur sa planète, et vous devez conquérir la galaxie. Pour ceux qui ont connu les premières aventures d'ordinateurs individuelles dans les années 80, notons que le principe du jeu de conquête galactique était déjà présent sur Apple II avec *Reich for the Stars*... Rien de révolutionnaire non plus.

La différence se lit sur le prédispositif du jeu et, évidemment, sur les graphismes et l'interface. Les per-

mètres de base restent simples, vous devez les gérer intégralement. Une série d'options permet cependant de définir plusieurs niveaux de complexité, notamment au niveau des combats.

Pour profiter pleinement de ce jeu, le premier conseil à donner est de ne pas de brûler les étapes : vous perdriez sans aucun doute sans en tirer d'expérience enrichissante. Commencez par le niveau « Apprentissage », avec un monde « pré-warp » et une taille de galaxie « large ». Ces réglages vous permettront d'être tranquille au début du jeu. Enfin, désactivez l'option de combat « Combat tactique » pour vous concentrer sur la gestion économique.

La résolution des combats tactiques de Master of Orion II est, à mon sens, le seul aspect pénible du jeu. Les combats dans l'espace se résument à des batailles rangées où l'on déplace tout droit les vaisseaux, les uns après les autres avant de les faire tirer. La décision se fait dans la construction de la flotte, le côté matériellement supérieur l'emportant à tous les coups. Par contre, activez l'option Ataque antiaérienne, qui équilibre la partie en faisant intervenir les Défenseurs plus fréquemment sur les envahisseurs plus élevés. Ces attaques imprévues détruisent ainsi plus souvent les colonies de vos voisins que les vôtres.

Après ces conseils d'introduction, revenons au problème de base : conquérir la galaxie. Le chapitre 12 de la brochure est explicite, le joueur dispose de trois



MASTERS OF ORION II





à long terme consiste, par le biais de la recherche biologique, à augmenter le rendement de vos colonies. Le secteur biologique permet beaucoup d'avancées dans le domaine, soit en construisant des fermes hydroponiques ou souterraines, qui génèrent

un nombre de point fixe de nourriture par tour, soit en augmentant le rendement du travailleur agricole par le biais de plusieurs améliorations : enrichissement du sol, terraformation, contrôle météo, champignon biotermique. La technologie agricole dans le domaine de construction permet de remplacer vos agriculteurs avec un gain de rentabilité (+3 unités produites par fermier agricole).

Bien souvent, les colonies sont établies sur des planètes hostiles, et la production agricole sera inadaptée sur place. Il est donc indispensable de construire des cargos afin d'alimenter les colonies les plus reculées de l'empire. La gestion de ces cargos est automatique. Assurez-vous seulement d'en avoir toujours un nombre suffisant, voire d'avance.

Si une planète n'est pas toxique, l'application Terraformation permet de transformer à plusieurs reprises sa classe en l'enrichissant. L'application Transformation Geste en constitue l'ultime effet, car elle permet d'atteindre la meilleure classe de planète pour le rendement agricole. Enfin, l'application Réplicateur de nourriture permet, elle, de transformer votre production industrielle en nourriture (utile pour rendre indépendante chaque colonie et prévenir les risques de blocage).

● La recherche industrielle

C'est le principal fournisseur de richesse de votre empire.

Les revenus de votre industrie sont directement proportionnels au nombre de colonies affectées à vos usines. Chaque colon produira plus ou moins en fonction de la richesse naturelle de chaque planète. La

tableau des planètes donne un résumé des possibilités : multipliez la population maximale par le rendement et vous obtiendrez la production industrielle maximale, qui doit guider votre choix d'implantation.

De manière identique à l'agriculture, l'emploi de la science, en agissant sur le rendement de production industrielle, peut augmenter les revenus sans augmenter le nombre d'ouvriers. Ces applications sont de deux ordres, et sont essentiellement regroupées dans le domaine de la construction. Soit elles augmentent le rendement individuel de chaque ouvrier, soit elles donnent un bonus à la production (sens qui y a ici besoin d'avoir un seul ouvrier sur la planète). La première disponible est Usine automatisée, dont les évolutions sont Robo-minier puis Mine en profondeur. Ces technologies donnent les deux types d'avantages : rendement et bonus. La technologie Usine automatisée donne seulement un bonus dépendant de la richesse en minéral de la planète. Conséquemment, les produits financiers de l'industrie n'ont pas besoin de cargos pour voyager, on considère que l'argent voyage électroniquement. Ce transfert électronique est toutefois à la fois l'esquisse d'une planète est sous blocus !

Un facteur important : l'industrie engendré de la pollution, qui sera un facteur de rétroaction pour toutes les productions. Chaque point de pollution demande un point de production pour être « nettoyé ». Attention donc à ne pas trop forcer sur la production industrielle, avant d'avoir découvert les technologies de Précurseur de pollution (= 50 % de pollution), Régénérateur atmosphérique (= 75 % de pollution), Déchiquets recyclés (= 100 % de pollution). Par ailleurs, la technologie Nano-dimensions augmente la tolérance à la pollution, et Récepteur d'ajoute de la production industrielle sans augmenter la pollution.

L'EQUILIBRE BUDGÉTAIRE

À la différence de notre bonne vieille Terre, l'union monétaire galactique est déjà réalisée (ou mieux, qu'elle est tout simple...). Les BC (unité monétaire) sont échangeables dans toute la galaxie, à la même valeur,

et les différents équipements sont disponibles au même prix !

Les revenus de votre planète (BC) sont directement issus de la production industrielle et des surplus de production de nourriture (pour une moindre part). Ils sont stockés dans votre réserve, visible dans le fenêtre Trésorerie à l'échelle de l'empire ou dans le fenêtre Revenu de chaque planète. Un indice est plus important encore : il s'agit de la balance commerciale, représentée par le chiffre \pm (si négatif situé en dessous du montant de votre réserve).

Cet indice est le revenu net de votre empire, obtenu en soustrayant les dépenses des revenus. Les dépenses sont constituées par la somme des coûts de maintenance (bâtiments et flottes) et des salaires des chefs mercenaires. Les revenus sont fournis nous l'avons vu, par les excédents de production agricole mais surtout de la production industrielle. Celle-ci convertit sa production en BC en choisissant soit l'option Biens commerciaux pour la colonie, soit un taux de taxation supérieur à zéro. Ce taux transforme alors implicitement des BC à partir de votre production industrielle, évidemment en la ralentissant. Comment améliorer les revenus nets de votre planète ? Deux solutions évidentes : augmenter les revenus ou diminuer les dépenses !

Certains applications scientifiques ont un effet direct sur la production de chaque planète. Fort spatial augmente les revenus de 50 %. Bourne de 100 %, enfin. Echange monétaire galactique augmente les revenus de l'empire de 50 %. Le taux de taxation peut être très élevé (50 %) ou nul, il n'aura aucune influence sur le moral de votre colonie (pas de révolte donc en cas de sur-taxation). Mais ce taux a une influence directe sur la production industrielle. Ce système est intéressant car il vous permet de gonfler votre trésor, de couvrir les frais de fonctionnement et d'entretien de votre flotte, ou de vos bâtiments. 50 % de taux d'imposition signifie que 50 % de la force de travail des planètes est occupée à créer des revenus financiers. Les 50 autres étant utilisés par la production de biens d'équipement.

De plus, certains attributs de race favorisent le commerce. La faculté Super commerçants augmente les revenus des traités commerciaux de 25 %, la Vente de surplus de nourriture de 100 % (1 BC pour chaque unité en surplus au lieu de la moitié) et 50 % de plus sur l'option Biens commerciaux. De fait, il ne faut accepter les traités commerciaux avec les Grolams que si votre race a la même capacité, ou si vous souhaitez régénérer les empires en donnant un coup de pouce aux défaillants Grolams, car ceci en tirent un bien plus grand avantage.

Passons maintenant en revue les trois sources de dépenses : ce sont les coûts de maintenance des bâtiments de votre flotte et enfin les salaires de vos chefs.



Les croûtes des habitats sont fonctions de leur nombre et de l'urbanisme planétaire. Vous pouvez agir sur le dernier facteur en changeant le climat planétaire. Pour les planètes innommées ou traitées, il n'y a pas de solution et, évitez-les simplement !

Le coût de votre flotte est indiqué dans la fenêtre Commandement. Un niveau de commandement négatif vous fait dépenser de l'argent pour maintenir votre flotte en état. Tâchez d'avoir toujours ce nombre au dessus de zéro car les frais de maintenance de flotte sont parfois très lourds à supporter. Comme travail, le niveau de commandement résulte de la soustraction des dépenses sur les revenus. Les « revenus » de commandement sont essentiellement procurés par les bases spatiales puis, au fil des avancées technologiques, elles sont remplacées par les stations de combat ou fortresses spatiales, qui produisent plus des points. Certaines applications scientifiques augmentent ces revenus : communications inductives, communications sub-spaciales et hyper-spaciales (respectivement +1, +2 et +3 points par base, non cumulatif). Si votre flotte est trop importante et que vous n'avez pas assez de temps pour augmenter vos points de commandement, vous pouvez compenser le déficit budgétaire en augmentant le taux de taxation ou encore en descendant les plus gros crims mineurs des points (vaisseaux de grande taille). Profitez-en pour éliminer les vaisseaux agiles, dépassés par les dernières technologies.

Enfin, le dernier moyen de faire des économies est de licencier vos chefs les plus coûteux.

LES FACTEURS DE CROISSANCE

D'autres facteurs ont une influence sur les trois secteurs de production de vos colonies.

Tout d'abord, une **croissance démographique** forte sera un atout. Une caractéristique raciale spéciale permet de la modifier. Les Saldin ont une croissance augmentée de 100 %, mais attention toutefois aux besoins en nourriture que cela engendre. L'application scientifique Chronage augmente la croissance de la population, alors que Biogènes puis Planification urbaine augmentent la capacité totale planétaire de 2 puis 5 unités.

Dans le domaine de la science, des applications spéciales du sous-domaine de la sociologie sont intéressantes : astro-université augmente le rendement de chaque colon de +1 point, quel que soit son domaine, Fédération augmente la recherche et les revenus des démocraties, et Unification galactique double la production industrielle et alimentaire. En

jout état de cause, ces applications ne doivent en aucun cas être échangées avec vos voisins car elles sont très puissantes !

Le **moral**, représenté par une série de masques de tragédie grecque, a une influence primordiale. Chaque masque qui fait la grimace vous enlève 10 % de production, alors que chaque sourire vous en donne 10 % de bonus. Le moral est influencé par plusieurs facteurs : le domaine racial, certaines applications scientifiques et, nous l'avons vu plus haut, la pollution liée à la production industrielle.

Dans le domaine racial, bien que votre autorité soit équivalente à celle de Dieu le père (vous êtes immortel et avez le droit de vie ou de mort sur vos sujets...), il existe des démocraties virtuelles car vous êtes décidé, des régimes féodaux ou encore des dictatures. Dans ces deux derniers formes, le moral de votre population sera pénalisé tant que vous n'aurez pas construit de caserne de « marines » (le terme de « marines » étant en fait inapproprié pour des unités de garnison ou des forces de l'ordre). Les applications scientifiques ont également une importance : Paotique donne un bonus de 10 % de moral pour les dictateurs et les féodaux, Simulateur biographique et dome du plaisir donnent respectivement 20 puis 30 % de bonus aux planètes, enfin, Réalité virtuelle apporte 20 % de bonus à votre empire.

Le **gravité planétaire** sera elle aussi pénalisante si elle ne correspond pas à la gravité de votre système d'origine. -25 % pour une gravité inférieure à -50 % pour une gravité supérieure. La pointe est l'application Générateur de gravité planétaire qui supprime complètement ces pénalités.

Les chefs administratifs peuvent avoir une influence bénéfique sur un territoire quel domaine de votre activité. Ils agissent, en fonction de leur capacité, des moins plus ou moins importants dans des domaines plus ou moins étendus. Il va de soi que les chefs les plus balais, avec les pouvoirs les plus étendus seront plus chers.

Leurs capacités évoluent dans le temps et ils se « bonifient ». À ce titre, il est très intéressant d'embourser les chefs célèbres car ils attirent à eux d'autres chefs qui proposeront alors leurs services à tarif préférentiel. Le tableau joint donne un état exhaustif de leurs capacités.

A noter que leur nombre à votre service est limité à quatre.

À la fin de la partie, vous aurez quatre chefs à votre service, vous n'avez plus de place disponible et personne ne se présentera à votre service. Donc, tant que vous n'aurez pas attiré à vous les chefs les plus intéressants, laissez une place de libre.



COLONISER LA GALAXIE

Quelle que soit la race choisie ou créée, il vous faudra très vite partir établir des colonies sur les planètes voisines. Les plus proches sont les plus rapidement accessibles. Commencez par examiner ce que votre système planétaire révèle et établissez de préférence vos futures colonies par le biais de Bases coloniales, moins coûteuses que les vaisseaux de colonisation. Ces derniers sont envoyés de préférence vers les et les jeunes ou oranges, qui ont le plus de chance d'abriter des planètes.

Dans les premiers temps, laissez de côté tout développement d'une flotte de guerre. Vous construirez des vaisseaux chers à maintenir et inefficaces à long terme. Il sont un frein à votre expansion plus qu'autre chose ! Votre voisin n'osera vous attaquer avant d'avoir épuisé son empire sur plusieurs planètes. Ne vous laissez pas influencer par les messages d'intimidation lancés par vos voisins en début de partie, c'est du bluff ! Les vaisseaux colonisateurs sont très chers à fabriquer : comparez donc des notes toutes et comparez les vers les planètes les plus intéressantes et les plus éloignées de votre système. Ces notes sont très dissuasives tout au long de la partie, chez vos voisins et vous-même, ainsi que devant eux, ils élargissent par ailleurs votre rayon d'action : ils seront également les premiers à être attaqués et ils fonctionneront comme signal d'alarme.

Il peut même être intéressant d'établir un avant-poste « hidden » sur une étoile qui ne présenterait aucun intérêt pour vous mais qui pourrait être proposée comme cadeau dans vos futures relations diplomatiques.

Une bonne réserve de BC permet l'achat et le départ de chaque colonie en permettant l'achat d'applica-



LES PLANETES, LES RACES

La prise des capitales est primordiale pour affaiblir un empire adverse. Voici la liste des planètes-mères en fonction des différentes races :

Humains :	Sol
Saldra :	Sessa
Psilons :	Mentor
Trilarians :	Trilar
Elerians :	Draconis
Meldars :	Meldon
Silicoids :	Cryslon
Darfoles :	Nadon
Gnolans :	Grol
Mrsnans :	Fieras
Alkari :	Altair
Blurathi :	Ursa
Blacksons :	Kholdon

rien plutôt que d'atténuer leur longue fabrication sur place. De même, espionnez des colonies d'une planète déjà développée, il lui sera plus facile de regagner la population perdue (révoquez le surplus de carg. > pour le transfert).

DIPLOMATIE ET ESPIONNAGE

En consultant fréquemment l'écran de races, assurez-vous que vos relations sont harmonieuses avec vos voisins. N'hésitez pas à faire des cadeaux (les technologies (spécialement lorsque votre voisin a pris l'habitude de les voler), soit en donnant des systèmes « bidons » ou vous n'avez construit qu'un poste avancé).

Certains races sont plus d'atouts dans ces domaines que d'autres : les caractéristiques ont + 50 % de chance d'obtenir ce qu'ils demandent alors que les télépathes ont un bonus de 25 %. La dictature elle-même, accorde un bonus de contre-espionnage de 10 %. Les applications scientifiques ont la encore un rôle et certains apportent un bonus à toutes vos démarches diplomatiques, comme Xeno-psychologie (+ 30 % d'obtenir ce que vous demandez).

L'espionnage peut également être facilité par les applications suivantes : entraînement télépathique ajoute un bonus d'espionnage de 5 %, psionique armure futur, scanner neural et réseau de sécurité ajoutent un bonus de 10 % chacun.

Une fois votre suprématie établie en la matière, construisez des espions et envoyez-les dans un premier temps voler des applications scientifiques (en ayant choisi une cible plus avancée technologiquement que vous).

Puis, avant d'attaquer un de vos concurrents, prenez soin de sécuriser ses installations pendant que vous vous armez. Vos espions pourront très utilement éliminer des bases orbitales ou des systèmes de défense.

Enfin, des chefs « assassins » offrent une défense efficace contre l'espionnage.

Passer autant que possible un maximum de traits de non-agression.

Évitez par contre de passer les alliances lorsqu'en vous les proposez, car vous pourriez être entraîné dans des conflits qui ne vous regardent pas (surtout avec les races guerrières !). Méfiez-vous des alliances proposées par des races supérieures en nombre, elles préparent certainement un assaut « surveillé » de la courbe Flotte dans la fenêtre « info ».

GUERRE SPATIALE

Après avoir rempli votre « espion, bidon » (au double sens du terme !), vous ne pouvez vous en tenir qu'au démantèlement des empires voisins. Préparez donc la guerre en construisant les infrastructures « capables de supporter une lutte de guerre importante (assez) », constituez des moyens de défenses et orientez la recherche dans les domaines guerriers, tels que : énergie, informatique, physique et champs de force. Quelques applications dans le domaine de la construction sont également prioritaires.

Si vous en avez l'opportunité, investissez dans la recherche de mutation génétique et favorisez les caractéristiques raciales qui augmentent l'attaque et les capacités guerrières en général. Préférez plutôt les combats spatiaux aux combats au sol, surtout si votre race est télépathique (vous pouvez prendre contrôle de planètes sans y débarquer). Enfin, complétez votre triomphe en conquérant Orion, qui vous rapportera quelques trouvailles intéressantes (trajet de la mort par exemple).

Avant de lancer votre assaut, assurez-vous de l'absence d'un des voisins de votre victime. Ainsi, lorsque vous attaquez, celle-ci sera confrontée à deux fronts. Vous devrez aussi consulter les statistiques disponibles dans l'écran « info » pour connaître la puissance comprise de vos deux flottes. Attention toutefois car le graphique Flotte ne tient pas compte de la technologie. Ainsi, votre supériorité numérique peut se révéler inutile si vous êtes à la traîne en technologie : comparez aussi vos performances dans ce domaine. Une fois le combat bien avancé (supérieure à celle de votre victime), construisez une flotte importante. Vous la concentrerez sur un système frontalier. N'oubliez pas les transports sur lesquels vous ne pouvez pas vous appuyer, à moins d'en prendre le contrôle par télépathie.

Lorsque vous êtes fin prêts, lancez votre attaque sur la flotte ennemie et détruisez-la. Vous pourrez ensuite coloniser son empire à loisir. Pour les races directement à la frontière, attaquer la capitale adverse, si celle-ci venait à être détruite ou colonisée, des malus complémentaires s'ajoutent à la simple perte d'une colonie (respectivement 35 et 50 % de pénalité !). Préférez toujours la conquête à l'extermination sauf lorsque cette première solution n'a pas été fructueuse. Pour la tâche d'extermination, le conquistador stellaire est très efficace.

LA FLOTTE IDEALE

Investissez dans le domaine de la construction et découvrez les applications de COQUE renforcé, qui améliore la défense de vos vaisseaux, et Poste de combat

qui vous permet de monter plus de systèmes d'armes sur un même vaisseau. Préférez d'abord les missiles aux rayons car, au début du jeu, les rayons sont quasi inutiles. Dans un deuxième temps, conservez les vaisseaux de taille moyenne eux « battle-ships » qui ont leur charme à la fabrication et à l'entretien. Armez vos petits vaisseaux avec des armes modifiables « bandes ».

Plus tard dans le jeu, construisez des vaisseaux plus lourds et placez les armes dans un sens logique, sachant que celles-ci tirent dans l'ordre du positionnement dans leurs emplacements. Ainsi, on trouvera dans l'ordre les armes qui détruisent les toupies (elles qui les phasmas ou canons à plasma, celles qui tuent les roquettes (rayon à neutron), puis les armes qui neutralisent les équipements (canon à ion). Si vous souhaitez capturer des vaisseaux pour en exploiter les technologies, faites une Task force spécialisée, et fortement blindée, armée de rayon traqueur, téléporteur, navettes d'assaut et système de guidage d'émission. Disposez également de capsules de troupe.

Comme on a pu le voir tout au long de cet article, il est vital d'investir rationnellement dans la recherche. Le complément de chaque application scientifique et les moyens pour arriver à maîtriser chacune d'elles constitue la plus grande difficulté du jeu. Il est clair que les « noyautés » ne volontairement rendra compte l'efficacité des découvertes scientifiques, et cela donne un apprentissage du jeu relativement long et fortement motivant.

Hélas, comme la possibilité d'incarner différentes races, y compris une race « composite », ajoute une grande diversité au jeu. Les combinaisons d'aptitudes raciales et les différentes stratégies qui s'y rapportent pourraient même faire l'objet d'un autre article, mais les éléments de culture sont déjà largement suffisants pour se faire une idée, et, au final, la grande stratégie ne change pas.

En résumé, étendez votre empire le plus largement possible, sans négliger la recherche scientifique de base. Développez l'agriculture, l'industrie et la recherche. Quand vous aurez fondé un empire prospère, découvrez les technologies guerrières puis armez-vous. Utilisez la diplomatie pour affaiblir votre adversaire le plus puissant. Bref, soyez un maître-stratège complet, la conquête de l'univers exige un talent global !



TABLEAU DES CHEFS

OFFICIERS DE VAISSEAUX



	Cdt.	Cptne	Cdr.	Contre Amiral	Amiral	Grand Amiral
Assassin	2%	4%	6%	8%	10%	12%
Assassin*	3%	6%	9%	12%	15%	18%
Commando	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Commando*	+3	+6	+9	+12	+15	+18
Maître espion	+2%	+4%	+6%	+8%	+10%	+12%
Maître espion*	+3%	+6%	+9%	+12%	+15%	+18
Opérations	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Opérations*	+3	+6	+9	+12	+15	+18
Sécurité	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Sécurité*	+3	+6	+9	+12	+15	+18

Pilote	+5	+10	+15	+20	+25	+30
Pilote*	+7	+15	+22	+30	+37	+45
Timonier	+5	+10	+15	+20	+25	+30
Timonier*	+7	+15	+22	+30	+37	+45
Navigateur	+1	+1	+2	+3	+4	+4
Navigateur*	+1	+2	+3	+4	+6	+7
Armement	+5	+10	+15	+20	+25	+30
Armement*	+7	+15	+22	+30	+37	+45
Artillerie	+5	+10	+15	+20	+25	+30
Artillerie*	+7	+15	+22	+30	+37	+45

Chercheur	+3	+6	+9	+12	+15	+18
Chercheur*	+5	+10	+15	+20	+25	+30
Chercheur**	+7	+15	+22	+30	+37	+45
Technologie	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Technologie*	+3	+6	+9	+12	+15	+18
Technologie**	+7	+18	+22	+30	+37	+45
Diplomate	+10	+20	+30	+40	+50	+60
Diplomate*	+15	+30	+45	+60	+75	+90
Galactic Lore	+7	+15	+22	+30	+37	+45
Célèbre	-60	-120	-180	-240	-300	-360 BC
Célèbre*	-90	-180	-270	-360	-450	-540 BC
Marchand	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Marchand*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Megariche	+10	+20	+30	+40	+50	+60 BC

Les chefs dotés de la capacité **Technologie** apportent au moins une avancée technologique quand ils sont recrutés.

Altos, the Alkali Pilot : Pilote, Timonier*, Navigateur
 Aquasaurius, the Trilarian : Timonier, Navigateur*, Armement
 Caern, the Tulsian Mercenary : Timonier, Navigateur, Artillerie, Armement
 Cyr, the Fighter Ace : Pilote
 Dalan, the Legendary Captain : Célèbre*, Pilote*, Artillerie*, Timonier*, Armement
 Dantos, the Bandit Lord : Célèbre*, Megariche, Pilote*, Timonier, Armement
 Diablo, the Cyber Marauder : Assassin, Commando, Maître espion
 Gizmo, the Godsteiner : Chercheur*, Technologie
 Grak, the Bulrathi Commando : Commando*, Célèbre, Opérations, Sécurité
 Grum, the Armsman : Commando, Sécurité
 Hawk, the Astrogator : Timonier, Navigateur
 Jarred, the Explorer : Diplomate, Timonier, Navigateur*, Armement
 Kar, the Pirate Captain : Galactic Lore, Timonier*, Navigateur*, Artillerie*, Armement
 Kher, the Smuggler : Marchand, Timonier, Navigateur, Armement
 Kronos, the Ancient Spacefarer : Galactic Lore, Timonier, Navigateur
 Kytily, the Privateer : Célèbre, Marchand, Timonier*, Navigateur*, Armement
 Loknar, the Last Orion (après avoir battu le Gardien) : Pilote*, Galactic Lore*, Timonier*, Artillerie*, Armement
 Mukhir, the Merishan Warrior : Commando, Armement
 Mystic X, the Unknown : caractéristiques secrètes
 Naga, the Armsmaster : Commando*, Artillerie, Armement
 Nile, the Forsaken Warrior : Commando*, Sécurité*, Armement
 Ruola, the Weapon Officer : Armement
 Skaine, the Legendary Pilot : Célèbre*, Pilote*, Timonier*, Navigateur*, Armement
 Slag, the Armsdealer : Megariche, Marchand*, Timonier, Navigateur, Armement
 Slith, the Rebel Pilot : Timonier, Navigateur, Artillerie, Armement
 Sparky, the Mekle Cybernaut : Technologie*, Artillerie
 Telik, the Legendary Engineer : Célèbre*, Opérations*, Technologie*, Chercheur, Artillerie
 Tulock, the Bounty Hunter : Assassin, Commando, Timonier*, Navigateur, Armement
 Tyrannos, the Salkira Armsman : Commando, Sécurité, Armement
 V'Larr, the Independent Trader : Megariche, Timonier, Navigateur, Armement
 Xyphus, the Antaran Warrior (le héros défendant Antares) : Pilote*, Timonier*, Artillerie*, Sécurité*, Armement*

Toutes les caractéristiques des chefs évoluent selon la grille suivante, en fonction du grade (expérience). Les caractéristiques suivies d'une astérisque (*) indiquent une capacité supérieure, et une capacité exceptionnelle avec **.

Abbreviations de grade utilisées dans les tableaux : Cdt. = commandant, Cptne = capitaine, Cdr. = commodore, Adm. = administrateur, Direct. = directeur, Magist. = magistrat, Com. = commissaire, Gouv. = gouverneur.

ADMINISTRATEURS DE COLONIES

	Adm.	Direct.	Magist.	Com.	Gouv.	Seigneur
Ecologiste	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	-60%
Ecologiste*	-15%	-30%	-45%	-60%	-75%	-90%
Chef agricole	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Chef agricole*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Chef financier	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Chef financier*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Chef ouvrier	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Chef ouvrier*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Chef scient.	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Chef scient.*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Médecine	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Médecine*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Chef spirituel	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Chef spirituel*	+15%	+30%	+45%	+60%	+75%	+90%
Diplomate	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%
Télépathe	+2%	+4%	+6%	+8%	+10%	+12%
Télépathe*	+3%	+6%	+9%	+12%	+15%	+18%
Mystique	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%

Tactique	+6	+12	+18	+24	+30	+36
Tactique*	+9	+15	+27	+36	+45	+54
Instructeur	+1	+1	+2	+3	+4	+4
Instructeur*	+1	+2	+3	+4	+6	+7

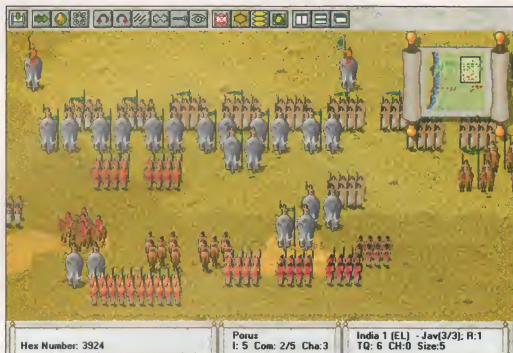
Ailis, the Gifted : Ecologiste, Médecine*, Chef spirituel
 Androsius : Chef agricole, Chef financier, Chef ouvrier, Médecine
 Black Raster, the Enforcer : Assassin*, Maître espion, Chef agricole, Chef financier, Chef ouvrier
 Brainac : capacités aléatoires
 Cassandra, the Elerian : Diplomate, Télépathe*, Ecologiste, Mystic, Chef spirituel
 Chug, the Planetologist : Chercheur*, Commando*, Instructeur*, Chef ouvrier*, Chef spirituel
 Claw, the Klackon Taskmaster : Opérations*, Chef agricole*, Chef ouvrier*
 Crassiss, le chef ouvrier : Chef ouvrier
 Draxx, le maître espion : Assassin*, Maître espion*
 Electra, the High Priestess Environmentalist : Chef agricole*, Chef spirituel*
 Enco, le chef scientifique : Chef scientifique
 Felina, the Naturalist : Ecologiste*, Chef agricole*
 Galls, le chef financier : Chef financier
 Garron, the Ambassador : Diplomate*, Célèbre, Megariche
 Hourai, l'Ecologiste : Ecologiste*
 Khunagay, the Ruthless : Commando, Chef agricole, Chef ouvrier, Tactique
 Kimbuzzi, le chef agricole : Chef agricole
 Kyron, the Pailon Scientist : Chercheur*, Chef scientifique*, Chercheur**
 Lydos, the Noble : Diplomate, Célèbre, Megariche
 Malovane, the Battle Lord : Commando*, Instructeur*, Chef ouvrier*, Chef spirituel*
 Matrix, the Cyber Mage : Assassin, Télépathe*, Chef scientifique*, Chef spirituel*
 Megatron, the Relic Android : Chef agricole*, Chef scientifique*, Chef ouvrier*
 Mentox, the Legendary Scientist : Célèbre*, Chercheur*, Chef scientifique*
 Necron, the Dark Lord : Télépathe*, Chef financier*, Chef ouvrier*
 Nimraz, the Master Tactician : Commando*, Opérations*, Instructeur*, Tactique*
 Orphus, the Peacemaker : Diplomate*, Célèbre, Instructeur, Médecine*, Chef spirituel*
 Ralleila : Diplomate*, Célèbre, Chef spirituel*,
 Rash-Bil, the Warlord : Commando, Instructeur*, Chef ouvrier*, Tactique
 Taus, the Revolutions : Chef agricole, Chef ouvrier*, Chef scientifique, Chef spirituel
 Torg, the Overlord : Commando, Chef agricole*, Chef financier*, Chef ouvrier
 Urro, the Ikarian Doctor : Chercheur*, Médecine*
 Valin, the Rogue Trader : Megariche, Marchand*, Chef financier
 Vota, the Technomancer : Megariche, Chercheur*, Chef financier*
 Xantus, the Supreme Leader : Ecologiste*, Chef financier*, Chef ouvrier*, Chef scientifique*, Chef spirituel*
 Yota, the Elder Sensei : Célèbre*, Instructeur*
 Zog, the Gnomak Capitalist : Megariche, Chef financier*, Chef ouvrier



STRATÉGIE ANTIQUE

Le souffle de l'histoire !

POUR tous les joueurs passionnés d'histoire et de stratégie, la parution des *Grandes batailles d'Alexandre*, adaptation informatique d'un des grands classiques du jeu d'histoire, est un rêve devenu réalité. Et, premier d'une série qui s'annonce époustouflante, les Batailles d'Alexandre se montrent à la hauteur de nos espérances !



THE GREAT BATTLES OF

Par Fabrice AUFORT

Avec la version informatique du classique *The Great Battles of Alexander* de GMT, Interactive Magic nous propose le premier volume d'une série intitulée *Les Grandes Batailles de l'Histoire*. Avec ce premier volume, il s'agit, tout simplement, de prendre le commandement de l'armée macédo-

nienne du IV^e siècle avant J-C et de simuler toutes les batailles du grand conquérant, de la Grèce à l'Inde !

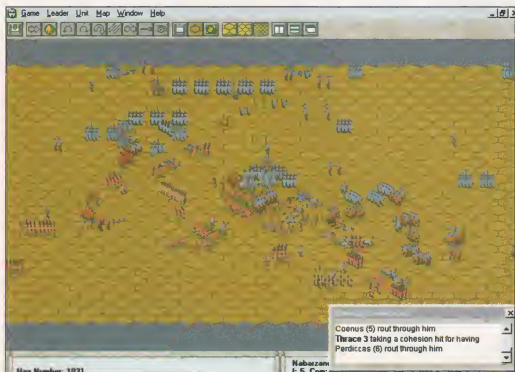
Génie militaire, chef de guerre incomparable, Alexandre le Grand a laissé une trace flamboyante dans l'histoire de l'humanité (au point que l'on oublie souvent le talent de son père, Philippe II, qui fut également un stratège d'exception). Son règne éphémère

Ci-dessus :

Après dix ans de conquête, en - 326, Alexandre le Grand atteint le fleuve Hydaspes, à l'extrémité du monde connu. Il livre alors une terrible bataille contre l'armée du roi indien Porus et ses 100 éléphants. Cet affrontement est l'une des dix batailles proposées dans le jeu, et probablement l'une des plus difficiles.

Ci-dessous :

La carte des différentes batailles, jouables en campagne, et, à gauche, la bataille de Gaugamèle.



lui a permis, à partir du royaume de Macédoine, de « pacifier » la Grèce, l'Égypte (où il fonde Alexandrie) et l'Asie Mineure, mais aussi l'extrême-ouest de l'Inde, avant d'installer sa capitale à Babylone. Cet immense empire, dont les gouvernements locaux étaient intelligemment laissés aux autochtones, ne survécut pas au décès prématuré de son souverain, et fut immédiatement disputé entre ses généraux, les Diadoques.

Annoncée depuis plusieurs années — après avoir été prévue chez SSI, ce jeu sort finalement chez Interactive Magic —, *Les Grandes Batailles d'Alexandre* relance le jeu d'histoire antique, un genre jusque-là délaissé par les éditeurs au profit des jeux de stratégie politico-économiques, comme *Cesar II* (voir

CyberStratégie n° 1). Ici, point de gestion de ressources ou de construction de cité, il s'agit uniquement de simuler des batailles historiques reconstituées à partir du jeu de plateau original et de ses différentes extensions (voir encadrés).

En mode campagne, le jeu permet d'affronter les adversaires d'Alexandre dans l'ordre chronologique, avec une dimension stratégique inspirée de Panzer General (1), mais moins détaillée. Chaque scénario peut également être joué séparément et dans les deux camps, selon des ordres de bataille historiques identiques, à l'hexagone près, à ceux du jeu sur carte. On retrouve ainsi les dix batailles de la version « Deluxe » de *Great Battles of Alexander* (GBOA) : Lyginius, Pelium, Granique, Chéronnée, Issos, Gaugamèles, Jaxartes, Samarkand, Arigaeum et Hydaspes.

UNE PRESENTATION BIEN ADAPTEE

GBOA fonctionne sous Windows 95 uniquement et son interface offre une aide en ligne intéressante, en particulier pour le joueur féru d'histoire. Durant les affrontements, ce dernier dispose d'une vue en 3D isométrique à trois niveaux occupant la

LA SÉRIE DES GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE

La version informatique de *The Great Battles of Alexander* est avant tout l'adaptation d'un très célèbre jeu d'histoire sur carte, édité par GMT. Réalisé par le duo de concepteurs

Herman-Berg, ce jeu est paru pour la première fois en 1991, dans une version avec quatre batailles : Chéronée, Granique, Issos et Gaugamèles. Il constitue le premier volume de la superbe série *Great Battles of History*, laquelle en compte cinq aujourd'hui : Alexandre, SPQR (les guerres de la République romaine), Lion of the North (Gustave-Adolphe de Suède et la guerre de Trente ans), Caesar (les compagnies de Jules César) et Samurai (le Japon du XVI^e siècle).

Le succès de cette série peut se résumer en deux mots. **Interactivité**, tout d'abord, car le système de règles, très novateur à sa sortie, est basé sur l'alternance permanente des deux joueurs au cours d'un même tour de jeu. **Histoire**, ensuite, en raison du souci permanent de l'exactitude historique qui la caractérise.

Un matériel de jeu très soigné (720 pions de tailles différentes, superbement illustrés) et des aides de jeux particu-

lièrement pratiques (une révolution à l'époque) ont également contribué à sa popularité actuelle.

Pour la première fois avec GBOA, un jeu sur carte proposait un spectacle visuel approchant la qualité offerte par le jeu avec figurines. Adaptable au jeu en solitaire, à l'avantage de couvrir dans un épisode cohérent la quasi totalité de l'époque d'Alexandre le Grand (six batailles au total dans l'édition Deluxe de 1995). La Grèce antique a également inspiré un module d'extension (GMT, 1996) couvrant quatre batailles des Diadoques, les successeurs d'Alexandre.

Enfin, la société française **Oriflam** a réalisé une excellente adaptation en français de cette série, avec SPQR (guerres puniques) et quelques modules d'extension. Oriflam prépare d'ailleurs, pour la fin de l'année, une édition française des batailles d'Alexandre, avec 14 batailles en une seule boîte. Pour finir l'inventaire, signalons également deux scénarios parus dans la revue américaine C&I et deux autres dans le n° 13 de *Vae Victis*, la revue française du jeu d'histoire.

Frédéric BEY



F ALEXANDER

Ci-dessous : Ces vues présentent à la fois la diversité des terrains possibles dans le jeu, et les différents types de batailles menés par Alexandre. Seule déception, les uniformes – ou plus exactement les équipements – de chaque camp sont traités de manière très superficielle.



majeure partie de l'écran, et d'une barre d'information située au bas. De nombreuses fenêtres viennent compléter l'ensemble en fonction des événements en cours (résultats de combats, bilan des tours de jeu) et des choix du joueur (vue globale, commentaires).

La vue rapprochée n'apporte pas grand chose à la simulation, sinon le plaisir de voir les unités s'affronter en gros plan dans le fracas des armes, les cris de guerre et les hennissements des chevaux. À cette échelle, la représentation des troupes fait montre d'une uniformité peu en rapport avec la réalité historique (c'est particulièrement choquant pour les auxiliaires).

La vue intermédiaire est idéale pour les phases de déplacement car elle permet, généralement, de

visualiser toutes les unités d'un même corps. Enfin, la vue éloignée n'est pas toujours d'une taille suffisante pour observer l'ensemble du champ de bataille et doit, parfois, être complétée par une fenêtre supplémentaire. En fin de partie, obtenir une vision claire de la situation dans son ensemble n'est pas chose aisée, mais à ce moment, le sort de la bataille est souvent joué.





Les différents niveaux de zoom permettent de mettre en valeur un endroit crucial de la bataille — ici, le choc sur l'aile gauche indienne à Hydaspes — ou des vues plus générales.

Pour obtenir des résultats, il faut gérer très précisément les déplacements et l'orientation de chaque unité ainsi que sa position au sein du corps. Chaque chef peut activer autant d'unités que son score en initiative. Il peut également activer des unités d'autres corps situées dans son rayon de commandement pour deux points (à la différence du jeu sur carte, où seuls les plus importants ont cette possibilité, pour un seul point). Les mouvements de ligne sont permis, bien que peu pratiques. Enfin, à l'inverse de la version sur carte, il n'est pas possible d'"empler" un chef avec une de ses unités, et son déplacement coûte un point supplémentaire.

Le secret de la réussite au combat réside donc dans une optimisation difficile des mouvements, qui n'est possible que grâce au *momentum* (tour d'activation supplémentaire d'un chef), dont l'ordinateur se charge automatiquement. L'efficacité maximale est obtenue, une fois de plus, par la combinaison des armes : puissance des unités lourdes et soutien des troupes légères, en particulier celles armées de projectiles. On notera, au passage, l'impossibilité de changer de formation pour les charges de cavalerie.

Le mécanisme de résolution des combats respecte scrupuleusement le système original : chaque unité possède un certain nombre de points de cohésion, qu'elle peut perdre directement ou en raison des unités qui l'entourent. En revanche, les règles de moral ont été sensiblement modifiées. Tout d'abord, la déroute est autorisée en zone de contrôle ennemi et il n'est plus possible de tenter plusieurs ralliements sur une même unité. En cas d'échec, la déroute devient irréversible et l'unité se dirige immédiatement vers le bord de la carte. D'autre part, la réduction des pertes de cohésion est plus favorable : même en zone de contrôle ennemi, une unité peut regagner un point de cohésion.

ALEXANDRE LE GRAND MIS À L'ÉP



A l'occasion de la sortie de *Great Battles of Alexander*, CyberStratégie ne pouvait manquer de soumettre cette adaptation délicate à l'épreuve du feu, face à un spécialiste en la matière. Nous avons donc choisi de faire s'affronter l'intelligence artificielle et un joueur émérite du jeu sur carte, à la fois pour tester la qualité de l'adaptation et l'intérêt de la simulation. Frédéric Bey s'est donc prêté à notre « expérience ludique ».

Depuis la sortie du jeu *The Great Battles of Alexander* sur carte (1991), j'ai joué et reporté toutes les batailles où s'affronte Alexandre le Grand (neuf au total). Jamais je n'ai connu la défaite avec les Macédoniens ou la victoire avec leurs adversaires, perses en général. L'idée de relever un nouveau défi contre un adversaire virtuel et sur Gauguami (331 av. J.-C.), la plus importante des batailles de cette époque, ne pouvait que m'enthousiasmer !

● Le plan d'attaque

Face aux 75 000 Perses de Darius III (éléphants, cavalerie lourde, chars de combat et infanterie légère), mes 40 000 Macédoniens et alliés sont placés de la manière suivante : la cavalerie sous Pammenée à gauche, les phalanges au centre sur deux lignes (Cratère et Cleander) et la cavalerie d'élite (les fameux compagnons) sous Alexandre à droite. Comme le Perses, je dispose d'infanterie légère un peu partout. L'ordinateur est réglé sur les conditions de victoire normales, identiques au jeu original et la partie débute.

Grâce à l'initiative d'élite d'Alexandre, je joue en premier, ce qui me permet de préparer le plan suivant : transfert de la cavalerie de l'aile droite avec Alexandre vers l'aile gauche (en passant devant les phalanges) et formation des phalanges en équerre à droite pour couvrir l'aile, désormais dégarinée, à l'exception de deux unités de cavalerie légère laissées en appât...

● L'engagement

Les choses se passent très bien durant les deux premiers tours. Le Perses agit très prudemment en avançant ses différents corps en ligne. Il commet ensuite des erreurs tactiques : il lance le corps de cavalerie cataphractaire de Bessus contre mes unités de cavalerie isolées, au lieu d'essayer de prendre de vitesse l'infanterie en train de fermer l'équerre. Il avance, également, ses éléphants

FIDÈLE AUX PRINCIPES ORIGINAUX

La similitude avec le jeu sur carte de GMT est très marquée, et l'équipe de développement de la société américaine Erudite Software a accompli une véritable prouesse en adaptant le plus fidèlement possible le système de jeu mis au point pour la série *Great Battles of History*. En résumé, il s'agit d'un système dont l'originalité se situe principalement au niveau des règles de commandement et d'activation des unités.

En règle générale, les principes originaux ont été respectés. Néanmoins, quelques différences existent entre le jeu sur carte et son adaptation. Par exemple, l'ordinateur semble déterminer aléatoirement l'ordre d'activation des chefs de corps, à la différence de la simulation originale, où l'ordre croissant d'initiative est respecté. Corrélativement, le « *Trump* » — possibilité de prendre le tour d'un chef adverse pour les chefs d'initiative supérieure — a disparu. Par ailleurs, la priorité d'initiative n'est pas systématiquement offerte à Alexandre (sacrilage !).

Le déroulement des combats est classique, principalement axé sur le choc frontal et la prise de flanc.

MAINTENIR LA COHESION OU PERIR

Pour obtenir la victoire, le joueur doit mettre en déroute l'armée adverse en dépassant un seuil en points de cohésion éliminés, fixé par les conditions de victoire. Les niveaux de difficulté du jeu (cinq au total, les conditions normales sont historiques) déterminent directement le nombre de points accordés à chaque camp lors de la bataille (les conditions normales correspondent au jeu sur carte). Prenez gar-

REUVE : INVAINCU OU INVINCIBLE ?

au centre et ce mouvement a une conséquence qu'il n'a pas prévue. Il interdira tout changement d'axe à Bessus pour le reste de la partie (les cavaliers perdent leur cohésion au contact des éléphants).

A partir du tour 3, les charges de cavalerie font rage sur l'axe gauche où Parménion et Alexandre réunis tentent de s'infiltrer entre les troupes montées de Mazéus (une majorité de cavaliers légers et des Médas lourds). La bataille est serrée et l'ordinateur réussit beaucoup trop de *momentum* (réactivation de chefs) à mon goût. Il gère très bien le ralliement de ses unités de cavalerie et les soutient avec des archers ou des javaliens. Par ailleurs, dans cette version, Alexandre a perdu son initiative d'élite !

Pendant les tours 5 et 6, l'ordinateur reprend l'initiative sur mon axe gauche, où les charges de chars appuyées par les cavaliers de Bessus mettent à mal mes Hypaspistes d'élite (infanterie lourde) et balayent mon réseau défensif d'infanterie légère. Jamais dans le jeu sur carte, je n'avais vu autant souffrir les phalanges. Mes pertes de ce côté annulent presque les gains obtenus sur l'axe gauche. Malgré tout, en lançant finalement au centre les dernières réserves de la seconde ligne commandée par Cleander, je reprends le contrôle de la situation (belle image en regard du chaos régnant sur le champ de bataille !).

A ce moment, les deux armées sont à la limite de la rupture et l'ordinateur, disposant de la supériorité numérique, se montre extrêmement agressif (pour dire un peu trop pour un Pense historique). J'emporte finalement la décision grâce aux capacités supérieures d'Alexandre pour rallier les unités en déroute, en particulier celles qui valent « cher » (les phalanges). En face, la situation est inversée : de nombreuses unités de cavalerie sortent de la carte au grand galop...

● La victoire

La percée opérée par la cavalerie lourde macédonienne et thersalienne sur l'axe gauche aura assuré la victoire, au prix d'un ratio de pertes proche de 50 %. Pour sa part, l'infanterie lourde a joué son rôle : tenir le terrain et user l'adversaire, notamment ses éléphants. Les dernières charges de Bessus (de front sur des phalanges tristes !), alors que l'ordinateur tentait le tout pour le tout, n'ont pas réussi à percer la dernière ligne. Les pertes sont extrêmement lourdes des deux côtés. Une fois encore, Alexandre ne m'a pas trahi.

La partie a duré toute la soirée, comme pour le jeu sur carte. Le temps gagné dans la résolution des combats a été utilisé pour déplorer les unités. Mon sentiment final est que l'intelligence artificielle est globalement solide. Evidemment, il ne faut pas compter sur elle pour des manœuvres géniales. Néanmoins, en dépit d'un certain manque de « discernement », la combativité de l'ordinateur est très stimulante. Rarement une partie de Gougamielle m'a autant stressée. Bravo donc à Erolite Software pour son adaptation, et merci encore à Alexandre le Grand.

Frédéric BEY

Frédéric Bey pratique le jeu d'histoire depuis 1979, plus particulièrement l'Antiquité et le Premier Empire. Vainqueur de la Coupe de France de jeu d'histoire en 1994 et champion par équipe en 1995, il a terminé 3^e lors du championnat individuel 1996, en remportant la coupe du Sun Tsu. Ses jeux préférés sont tirés de la série *Great Battles of History* (GMT), en particulier les *Grandes Batailles d'Alexandre* et *SPQR*, ainsi que des simulations napoléoniennes de Kevin Zucker (*Clash of Arms*). Il écrit régulièrement dans les colonnes de *VoeVie* (à noter un article et deux scénarios sur notre sujet dans le n° 13).

de, toutes les unités ne sont pas la même poids dans cette balance. Les troupes auxiliaires d'infanterie légère ne comptent pas alors que les points des phalanges sont doublés. A cet égard, le déroulement et l'issue de notre partie-test sur Gougamielle (commentaire en encadré) est exemplaire.

Il est donc nécessaire de restaurer régulièrement la cohésion des troupes désorganisées à la suite d'un combat (choc ou projectiles) ou d'une manœuvre difficile (double activation dans certains cas, terrain difficile, unité traversée par une unité en déroute, etc.). En outre, deux unités adverses en mêlée peuvent détruire simultanément si elles dépassent leurs



Extrait de notre partie-test, l'illustration ci-dessus montre la charge des éléphants sur les phalanges macédoniennes. Elles ne céderont pas !

limites respectives en points de cohésion, alors que dans le jeu de GMT, seule la plus désorganisée est touchée.

L'intelligence artificielle excelle, bien entendu, dans la gestion des points d'initiative des chefs. En revanche, à partir du milieu de partie, il est possible de paralyser l'action de l'ordinateur en l'obligeant à privilégier la restauration et le ralliement de ses troupes au dépend des déplacements et des combats. C'est particulièrement le cas pour un adversaire perse, dont les unités et les chefs sont d'une qualité inférieure (compensée par le nombre).

UNE INTELLIGENCE HONORABLE

Les performances de l'intelligence artificielle sont honorables, mais nous sommes encore loin du génie stratégique et l'adversaire virtuel est parfois d'une témérité dangereuse. Si vous ne disposez pas d'une carte graphique dernier cri, il est préférable de désactiver certaines options de présentation comme les animations, qui tendent à ralentir le rythme du jeu. Les effets sonores sont plaisants et, pour une fois, assez discrets (le pas des troupes en déplacement, le brouhaha des mêlées et le sifflement des flèches ou le berrissement des éléphants).

La réalisation est correcte dans son ensemble et, outre le jeu solo, le programme propose une plateforme multi-joueurs, par connexion interne ou en réseau. Néanmoins, la durée des parties et le mode de tarification français des télécommunications seront, à n'en pas douter, un frein non négligeable pour la majorité des « Alexandre en herbe » de l'hexagone.

C'est d'autant plus dommage que le système d'activation des chefs représente une alternative nouvelle dans le débat qui oppose, aujourd'hui, les



partisans du temps réel à ceux des tours successifs.

En résumé, *The Great Battles of Alexander* est une réussite prometteuse, en dépit de quelques défauts de jeunesse et des problèmes inhérents à ce qui devient un exercice de style : l'adaptation d'un jeu existant. Les passionnés de jeu d'histoire sur ordinateur n'ont qu'à se féliciter de l'initiative d'Interactive Magic, qui leur offre une nouvelle série — *Great Battles of History* — dont les prochains volumes sont d'ores et déjà annoncés. Il s'agit de *Great Battles of Hannibal* puis *Caesar*, deux jeux basés sur le même principe (dix batailles et une campagne) inspirés par *SPQR* (autre jeu sur carte de la série). Bienvenue, donc, à cette nouvelle collection, dont l'originalité vient idéalement compléter les logiciels *Battleground* (Talons) et 5 Étoiles (les « Général » de SSI). Le jeu d'histoire sur informatique vit décidément une période faste !

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Qualités : simulation historique passionnante, mécanismes de jeu parfaitement adaptés.

Défauts : uniformes des unités succincts ou inexacts, campagne sans réel intérêt, manque de richesse des graphismes.



Rejouez la saison de votre équipe favorite !

B IENVENUE dans le monde imitoyable du football professionnel ! Grâce à Football Manager, vous voici à la tête d'une équipe de foot qu'il faudra mener au sommet du classement par une habile politique d'entraînement, de sélection et de gestion des ressources.



FOOTBALL MANAGER SAISON 96/97

Par Luc OLIVIER

Édité par Sierra, *Football Manager* est un strict jeu de gestion, qui ne fait pas du tout appel aux talents de « footeux » du joueur. Les joyistes en folie peuvent s'abstenir ! Plongé dans la peau d'un manager de club de foot — de l'entraînement des joueurs à la gestion du stade et la recherche de sponsors — l'heureux Bernard Tapie en herbe va devoir hisser son équipe au plus haut niveau international.

Après avoir choisi l'Allemagne, la Grande Bretagne ou la France, le joueur est amené à prendre la tête d'un club de 1^{re} ou 2^e division du classement réel de la saison 1996/97, afin d'en assumer la destinée pour une année. Pour toute personne passionnée par le football, la simulation acquiert d'entrée une saveur extrême car tous les joueurs membres de toutes les équipes sont représentés et jugés à travers une série de caractéristiques.

Ainsi, les principales caractéristiques sont soit techniques (garder la balle pour le gardien, tader, passer, tirer, remettre en jeu, contrôler la balle), soit physiques avec la vitesse, l'endurance, la forme, la créativité ou l'âge. Ces diverses compétences varient de 1 à 100 suivant les joueurs et peuvent augmenter ou diminuer en fonction de la fatigue, l'entraînement ou diverses blessures.

Le joueur va suivre l'ensemble de la saison pour son équipe grâce à un jeu d'écrans caractéristiques per-

mettant de gérer tous les aspects de la vie de son club. L'écran principal propose une vue 3D du stade et de ses aménagements, il permet notamment d'atteindre les autres écrans mais aussi de voir l'état des constructions entreprises pour améliorer le stade et ses environs. Le deuxième écran important est le bureau du manager, qui fournit toutes les informations disponibles pour gérer administrativement l'équipe ainsi que les messages, fax, télévision et journaux utiles pour prendre la température de l'équipe et du monde du foot.

Un troisième écran présente les vestiaires et donne toutes les informations intéressantes pour préparer un match aussi bien sur l'équipe que sur les adversaires. Les deux dernières vues importantes sont le bureau du président et la banque qui permettent principalement d'obtenir de nouvelles ressources financières. La plupart des fonctions importantes sont également accessibles par un jeu d'icônes installé en haut de l'écran, le tout se manipulant à la souris de façon très agréable.

UNE SIMULATION PRECISE

Football Manager ne fonctionne pas avec des tours de jeu précis mais, entre chaque match — de deux par semaine à un tous les quinze jours —, il est possible de réaliser un certain nombre d'actions pour gérer le club, l'équipe et les joueurs.

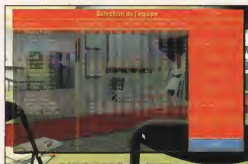
Petite précision, le joueur est le manager de l'équipe mais pas le président du club, la machine joue celui-ci.

Et M, le président vous convoque régulièrement pour fixer les objectifs, donner des consignes ou éventuellement vous féliciter...

La gestion du club

En fait, la gestion est purement commerciale et il faut équilibrer un bilan final entre dépenses et recettes. Les recettes sont acquises par la vente des billets — il est possible de les faire varier le prix suivant l'importance du match ou la localisation de la place —, la vente de produits divers dans les boutiques du club et enfin la restauration, grâce à la construction de buvettes, restaurants et stands divers.

Bien évidemment, la publicité sur les murs du stade, l'apport de sponsors et la retransmission télévisée assurent des gains substantiels. Enfin, il est également pos-





sible de vendre des joueurs ou placer de l'argent en banque mais on s'éloigne du sport...

Les dépenses sont très diverses mais principalement liées aux joueurs et entraîneurs qu'il faudra payer et assurer. Il est également possible d'améliorer les infrastructures lourdes, comme la taille du stade ou la construction de routes et magasins. Enfin, et heureusement, il est possible de déléguer ces tâches purement administratives à un assistant qui les gèrera pour le mieux.

La gestion de l'équipe

C'est dans ce domaine que le joueur passionné de football aura le plus à faire. En début de partie, il faut recruter un ou plusieurs entraîneurs qui vont développer et perfectionner les compétences spécifiques des joueurs. Ainsi, un goal devra être doué pour récupérer et renvoyer la balle, un arrière devra tacler correctement, tandis qu'un avant sera bon en dribble et tirs au but. Les footballeurs sont plus ou moins doués pour chacune de ces compétences mais ils ont toujours au moins une spécificité qui sera améliorée avec profit ; ce sera le rôle de l'entraîneur.

Un tableau permet de gérer les compétences à perfectionner en fonction des qualités de chaque entraîneur. On constate que les jeunes joueurs se développent plus rapidement et surtout qu'il faut varier l'entraînement de tous car la progression est de plus en plus lente et les joueurs se lassent. Après la programmation de l'entraînement individuel, il faut également organiser l'entraînement collectif de l'équipe en fonction des tactiques prévues : l'attaque, la défense, les passes longues, etc. Un ensemble d'exercices sont proposés et il est même possible d'envoyer les joueurs en stage dans des lieux spécialisés. Les deux types d'entraînement peuvent être gérés par un assistant mais il faut quand même mieux repasser derrière... et ne pas hésiter à tenir compte des remarques des entraîneurs et autres intervenants, elles sont souvent judicieuses.

La gestion des matchs

Le but de l'entraînement des joueurs et de l'équipe est naturellement de gagner les matchs. La première étape sera de sélectionner l'équipe de 11 plus 3 parmi le pool des joueurs présents. Il faut, bien sûr, constituer une équipe homogène mais en faisant jouer l'ensemble des joueurs du club et en optimisant les compétences. Il est également possible, pour les experts du foot, de programmer des tactiques de jeu spécifiques pour l'ensemble des joueurs du camp.

Trois domaines sont disponibles : les formations d'attaque et défense en fonction des événements, les mouvements des joueurs vers les lignes adverses lorsque la balle est possédée et le placement de l'équipe en cas de coup franc. L'éditeur de tactique permet d'observer les réactions des joueurs suivant le point de chute du ballon, puis de programmer l'action de chacun des membres de l'équipe : mouvement, passe, tirs, etc. en fonction du placement potentiel de l'équipe adverse. Le joueur choisit enfin la stratégie du match — attaque, défense, passe longue ou courte et éventuellement détermine pour chacun de ses footballeurs un adversaire à tacler ; enfin le match commence.

Il est possible de suivre le déroulement de chaque match à vitesse normale, en ralentissant même les moments marquants. Il existe cependant la possibilité d'augmenter jusqu'à huit fois la vitesse ou de le jouer en instantané. Méfiance quand même car en instantané, les meilleurs gagnent toujours, alors qu'avec le déroulement normal, il est possible de changer le cours des événements. Ceci dit, le joueur (humain) ne s'investit pas proprement dit sur le terrain, les membres de l'équipe jouant automatiquement.

Enfin, à la fin d'un match, il peut y avoir des joueurs blessés, ce qui justifie l'embauche d'un liné, et des mauvais joueurs ayant récolté un carton jaune ou rouge. Tous ces éléments influencent sur la prochaine sélection d'équipe. Enfin, dernier détail amusant, tous les matchs font l'objet de gros titres dans un journal sportif avec commentaires plus ou moins flatteurs pour les perdants et gagnants ; un bon manager se verra même interviewé et cité !

BIEN GERER SA SAISON

Football Manager 96/97 est une simulation extrêmement complète et très précise, qui permet de revivre fidèlement l'organisation et la préparation d'une équipe de football. Redisons-le, ce n'est pas du tout un jeu d'arcade ou de réflexion car les matchs sont joués par la machine sans influence véritable du joueur une fois les tactiques programmées, et la balle en jeu. Un match gagné est vraiment l'aboutissement d'un entraînement et d'une sélection réussie, ce qui n'est pas évident au début car s'il est possible d'utiliser les assistants pour gérer l'aspect commercial et les deux niveaux d'entraînements, le joueur a intérêt à surveiller leur action et,

A gauche, l'éditeur de tactique permet de définir avec précision les choix tactiques pour l'équipe, en défense, en attaque, voire pour chaque joueur. C'est l'un des aspects les plus intéressants du jeu... surtout quand par la suite, lors d'un match décisif, ces tactiques et l'entraînement des joueurs font la différence.

dans tous les cas c'est à lui de faire les bons choix de sélection de l'équipe avant le match.

Il ne faut pas hésiter à demander le maximum d'argent au début et à acheter des joueurs si l'on sent que l'équipe a des faiblesses (notamment un goal déplorable ou des attaquants minables). Bien sûr, si l'on a sélectionné une petite équipe de 2^e division, il sera plus dur d'attirer des footballeurs de haut niveau mais ce sera principalement une question de prix. Dès le début, il est par ailleurs nécessaire d'embaucher plusieurs bons entraîneurs spécialisés dans les domaines importants d'attaque ou de défense, puis de leur affecter les footballeurs qui doivent développer ces capacités spécifiques. Attention à ne pas les sommer car, malgré leur super-entraînement, ils risquent d'être fatigués au moment du match.

Enfin, si vraiment la saison se déroule mal, il reste la triche, si on a sélectionné cette option au début du jeu. Il est alors possible d'acheter des matchs ou de parler sur les équipes mais c'est à utiliser avec prudence, l'actualité récente est la pour nous le rappeler !

Football Manager 96/97 est une simulation indispensable pour tout joueur passionné de football qui suit le déroulement de chaque saison. Avec ce jeu, il aura vraiment l'impression d'être à la tête de son club favori pour diriger son équipe favorite dont il connaîtra les noms et performances de chacun. Il revivra les grands moments de ses joueurs en observant le déroulement de tous les matchs. Un joueur que le foot passionne moins pourra toujours, quand il a, s'intéresser à l'aspect gestion des ressources humaines ou espérer voir une simulation similaire sur son sport favori, la Formule 1 par exemple (voir notre article page 30)...

FOOTBALL MANAGER 96/97

Qualités : jeu très riche, agréablement servi par une interface conviviale.

Défauts : assez complexe si l'on veut grimper vite et très long pour jouer toute la saison en vivant l'intégralité des matchs ; à réserver aux passionnés du foot...



WATERLOO

BATTLEGROUND 3

La bataille de Waterloo

« POUR LA GLOIRE DE L'EMPEREUR »

MALGRÉ quelques défauts d'interface ou de présentation, la série des *Battleground* de Talonsoft s'est taillée une place de choix dans le cœur de tous les passionnés de jeu d'histoire. *CyberStratège* vous propose une analyse du plus prestigieux titre de la série : Waterloo !

Par Pierre FRANCE

Pour le public français, *La bataille de Waterloo* est le plus passionnant jeu de la série des *Battleground* de Talonsoft (diffusé en France sous la marque Emipi-

re par Ubi Soft). Rejouer la grande bataille qui scelle le sort de l'Empire et changer le cours de l'histoire est en effet l'un des classiques du jeu d'histoire.

Le 18 juin 1815, l'armée du Nord, commandée par Napoléon, rencontre après une brève campagne l'armée coalisée des Anglais, Néerlandais et Prussiens. L'Empereur peut compter sur ses 70 000 hommes, sur son commandement et sur sa redoutable Garde. En face, Wellington n'est sûr de rien : il écrit le matin même au duc de Berry pour qu'il communique à Louis XVIII ses directives en cas de défaite. Il dispose d'une armée hétéroclite de 80 000 hommes dont une bonne partie d'Hollando-Belges, levés à la hâte et peu motivés, de contingents hano-vriens, de Nassau et de Brunswickois. Mais il sait que le général prussien Blücher doit le rejoindre par Wavre avec son armée de 35 000 combattants, il doit donc tenir jusqu'à l'arrivée des Prussiens.

Wellington a déjà démontré qu'il était un excellent défenseur, en Espagne notamment. Rien n'est joué donc, et c'est ce qui rend la bataille de Waterloo intéressante même si, avoue Talonsoft « nous avons choisi *Waterloo* comme première bataille napoléonienne parce qu'elle est la plus populaire aux Etats-Unis. » Nous aurions préféré une victoire française, mais Waterloo peut être gagnée...

La série *Battleground* (BG) a déjà largement gagné ses lettres de noblesse auprès de la communauté des joueurs d'histoire sur ordinateur. Cette fois encore, on retrouve la carte détaillée hexagone par hexagone, ce qui donne, dans le cas de Waterloo, de très belles routes sinueuses bordées d'arbres, des haies et des renforcements dont il faut tenir compte, ainsi que des places fortes (dont il vaut mieux entrer par le bon côté de l'hexagone !). De même, les scènes des unités sont reproduites avec un extrême souci du détail ainsi que les reproductions des chefs, fidèles à la réalité historique.

Talonsoft réussit à transformer les austères jeux d'histoire en véritables jeux multimédia grâce aux ajouts des sons, musiques militaires et autres mini-videos tirées des reconstitutions. Le jeu dégage une impressionnante ambiance napoléonienne, surtout lorsque les fantassins français chargent en criant « Vive l'Empereur ! ». Du grand spectacle.

BG : *Waterloo* présente exactement le même moteur qui a fait le succès des différents titres de la série, avec toutefois quelques améliorations. On peut zoomer sur la carte 3D, ce qui permet de voir de plus près les graphismes mais qui n'est stratégiquement d'aucune aide. On aurait d'ailleurs tendance à utiliser l'autre innovation graphique du jeu : le mode



La prise d'Hougoumont, sur l'aile gauche, représente l'une des clés de la victoire française et — historiquement — l'une des raisons de l'échec du plan de Napoléon. Cette saisie d'écran restitue toute l'atmosphère du jeu : unités impeccablement alignées en ligne ou colonne, uniformes parfaitement restitués. Tout est en place pour la grande bataille !

éloigné qui présente l'avantage de montrer l'ensemble de la bataille mais avec des unités réduites à leur plus petite expression. Surtout, les unités sont présentées avec des icônes de plus grande taille, ce qui renforce l'impression de jouer avec des figurines.

LES MÉCANISMES DU JEU

Le tour de jeu ne subit aucune modification et représente de 15 minutes (de jour) à 1 h (la nuit) de temps réel. Il se décompose en déplacement des unités, tir défensif de l'adversaire, tir offensif, charge pour la cavalerie et mêlées.

Les unités présentent plusieurs caractéristiques.

La première et la plus importante est la force de l'unité, exprimée en hommes de 0 à 2 000 pour l'infanterie, de 0 à 1 000 pour la cavalerie et en pièces pour l'artillerie, de 0 à 16. Vient ensuite la portée des armes (deux hexagones pour les mousquets, 5 pour les fusils), les points de mouvement, la qualité de l'unité (de 1 pour la milice à 9 pour la cavalerie de la Garde de l'Empereur. Les unités d'élite commencent à 6 et reçoivent des bonus) et le niveau de fatigue, de 0 (troupes fraîches) à 9 (impossible d'en tirer quoi que ce soit).

A chaque tir, l'ordinateur procède exactement de la même manière que pour un jeu d'histoire classique : il lance un d12 et le résultat est déterminé par un tableau de combat.

La valeur de tir d'une unité est calculée comme suit : la force de l'unité d'infanterie est divisée par 25, puis multipliée par la puissance effective de l'arme en fonction de la distance (voir table des armes). Cette valeur de tir est ensuite modifiée par les conditions de combat, dans l'ordre :

- 80 % si le tireur est en colonne;
- 75 % si le tireur est en carré (un seul côté tire);
- 25 % si le tireur est sur quatre rangs (infanterie britannique uniquement);
- + 50 % si le tireur est sur deux rangs (infanterie britannique uniquement);
- 50 % si le tireur s'est déplacé au cours de sa précédente phase de mouvement;
- 75 % si la cible est une unité de trailleurs;
- + 50 % si c'est un tir d'artillerie contre de l'infanterie en colonne ou en carré;
- 75 % si l'unité n'est pas de l'artillerie. Ce dernier modificateur fait ressortir la puissance de feu de cette arme par rapport aux armements légers de l'infanterie.

Les tableaux présentés en encadré permettent de mieux estimer le fonctionnement des tirs.

TABLE DE TIR

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Valeur de tir												
1-4	0	0	0	0	0	0	0	0	F	F	1	1
5-8	0	0	0	0	0	0	0	F	F	1	1	2
9-12	0	0	0	0	0	0	F	F	1	1	2	2
13-16	0	0	0	0	0	F	F	1	1	2	2	3
17-20	0	0	0	0	F	F	1	1	2	2	3	3
21-24	0	0	0	F	F	1	1	2	2	3	3	4
25-28	0	0	F	F	1	1	2	2	3	3	4	4
29-32	0	F	F	1	1	2	2	3	3	4	4	5
33-36	F	F	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
37-40	F	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
41-44	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
45-48	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
49-52	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8
53-56	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9
57-60	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10
61-64	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11
65-68	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12
69-72	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13
73-76	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14
77-80	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
81-84	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
85-88	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
89-92	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
93-96	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19
97-100	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13

La valeur de la table donne, multipliée par 25, les pertes en hommes d'une unité d'infanterie, ou, telle quelle, les pertes en pièce d'une batterie d'artillerie. F indique une augmentation d'un point de la fatigue de la cible.

TABLE DE MELEE

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.2	14/0	13/0	12/0	11/1	10/1	9/1	8/1	7/1	6/1	5/1	4/2	3/2
2.3	12/0	11/1	10/1	9/1	8/1	7/1	6/1	5/1	4/2	3/2	2/3	2/4
1.1	10/1	9/1	8/1	7/1	6/1	5/1	4/2	3/2	2/3	2/4	1/5	1/6
3.2	8/1	7/1	6/1	5/1	4/2	3/2	2/3	2/4	1/5	1/6	1/7	1/8
2.1	6/1	5/1	4/2	3/2	2/3	2/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10
4.1	4/2	3/2	2/3	2/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10	1/11	0/12
6.1	2/3	2/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10	1/11	0/12	0/13	0/14

Les chiffres indiquent les pertes Attaquant /Défenseur. Multiplier par 25 pour la valeur en hommes.



● L'importance des tirailleurs

Par rapport aux jeux de la série sur la guerre de Sécession, la simulation tactique présente plusieurs changements subtils mais importants. D'abord, c'est l'importance donnée aux tirailleurs. Chaque unité peut se séparer de 10 % de ses forces et en faire une unité de tirailleurs qui tra harceler l'ennemi. Les unités légères peuvent totalement se disperser en tirailleurs : un vrai cauchemar pour le Français qui doit avancer pied à pied avec ces gènes car chaque tir contre eux voit son potentiel de feu divisé par quatre ! Mieux vaut la mêlée pour s'en débarrasser puisqu'une troupe de tirailleurs ne peut dépasser

100 hommes. Les tirailleurs sont très efficaces contre l'artillerie, dont l'efficacité contre ces troupes est très faible, ce qui en fait une excellente arme de contre-batterie.

● L'assaut à la baïonnette

Les combats au corps à corps ont leur propre phase dans *Waterloo*. Le résultat repose essentiellement sur un rapport numérique des forces en présence. Une valeur de force est calculée pour chaque unité participant à la bagarre en fonction du nombre d'hommes divisé par 25 pour les bataillons d'infanterie, tel quel pour les batteries d'artillerie. Cette valeur est ensuite modifiée comme suit :

- valeur défensive des lanciers réduite de 25 %
 - valeur défensive des unités en déroute réduite de 50 %
 - valeur d'attaque des unités désorganisées ou des unités attaquant à travers des bords d'hex. obstrués réduite de 50 %
 - cavalerie organisée chargeant sur de l'infanterie en ligne ou en colonne : valeur d'attaque multipliée par 3 ! La encore, le jeu fait bien ressortir la puissance de choc de la cavalerie sur de l'infanterie qui ne s'est pas mise en carré.
- La table de mêlée présente les résultats de combat. On se rend vite compte que les mêlées sont

COMMENT PRENDRE HOUGOMONT ?

Dans le plan de Napoléon, l'attaque contre la ferme d'Hougoumont, située sur l'aile gauche française, était une diversion destinée à attirer les réserves coalisées. Mais la résistance acharnée des Foot-guards en a fait un cimetière français. Voici quelques pistes pour prendre rapidement la ferme sans perdre le motif du 1^{er} corps.



● Séparer l'aile gauche

Le jour du tout d'abord créer deux « mini » fronts : un à l'extrême gauche avec un peu de cavalerie en soutien, et un sur la droite. À gauche, gardez vos bataillons de la première brigade de la 6^e division en ligne et avancez lentement. Avec Jérôme, profitez-en pour reformer assez vite les lignes et restez sur les hauteurs de la petite colline à l'ouest de la ferme. Engagez le combat avec les tirailleurs et les éléments de la 4th British Brigade. Avec un peu de chance, il est même possible de leur faire assez peur pour qu'ils prennent leurs jambes à leur cou (qualité 3) ! À droite, prenez la moitié de la 6^e division (deuxième brigade) et toute la 9^e division et formez vos bataillons en colonnes : l'assaut se fera ici à la baïonnette (écran 1).

Enfin, emmenez vos canons qui ne vous servent à rien vers une position sur le front d'où ils pourront pilonner les seules unités ennemies du secteur qui vous posent problèmes : les Foot-guards.

● Avancer rapidement

Si vous avancez rapidement, vous avez plus de chances d'impressionner l'ennemi et vous réduirez vos pertes dues à la canonade. Il faut également mettre les canons rapidement en place. Dès le deuxième tour, des mêlées à 6/1 doivent être engagées à droite contre les tirailleurs. Inutile par contre d'envoyer les chefs à l'assaut, il n'y a pas de différentiel supérieur et ils mourraient à rester. Bien menée, cette attaque préliminaire doit dérouter l'écran de tirailleurs rapidement (écran 2).

● Se rendre maître du verger

L'assaut contre la ferme ne doit pas être lancé tout de suite. Positionnez vos unités autour des deux portes (sur trois) qui sont accessibles : l'entrée tout à fait à l'ouest, qui doit être dégagée par la première brigade de la 6^e division, et le portail dominant sur le verger.

Avec l'artillerie, pilonnez les bataillons de Foot-guards venus inamoviblement s'inter-

poser entre l'attaque française et le troisième portail à l'est, protégés derrière les murets. Maintenez vos unités à couvert derrière les arbres, le feu anglais est redoutable. Si votre artillerie est correctement placée, elle peut faire des ravages dans les rangs de tuniques rouges (150 à 200 morts par tir) ! Mais les Foot-guards étant ce qu'ils sont, ils resteront là jusqu'au dernier...

● Fatiguer l'ennemi

Même à 2 000 contre 200 (ratio maximum), les Français ne peuvent pas déloger les défenseurs du premier coup. Il faut les fatiguer.

Toujours en pilonnant les tirailleurs adossés derrière les murets, détachez quelqu'un de vos propres tirailleurs pour harceler les défenses. Vos hommes risquent de se faire renvoyer verbalement, mais la fatigue des Anglais ne fera qu'augmenter. Normalement, cela devrait



occuper deux brigades françaises (pas plus). Les autres ne doivent rien faire pour récupérer de leur fatigue antérieure.

● A l'assaut !

Enfin, lorsque les deux brigades de Foot-guards sont réduites à presque rien, lancez l'assaut avec vos troupes reposées et prenez possession du troisième portail. Vous êtes alors prêt pour l'assaut final : engagez tout ce que vous pouvez (2 000 hommes au maximum), un chef et emmenez des troupes des trois côtés. De cette manière, la ferme doit tomber sans conditions en 9-10 tours. (écran 3).



souvent meurtrières pour l'attaquant à moins d'être à 4 contre 1, ce qui n'est pas toujours évident. Mieux vaut donc attendre et assurer son attaque avec des unités fraîches, organisées et nombreuses.

● Le casse-tête des formations

Les changements de formation n'ont étonnement pas tous lieu lors de la phase de mouvement. Les formations en ligne, ligne étendue et carré doivent être ordonnées à la phase de tir défensif, soit après le mouvement de l'adversaire. Les joueurs doivent donc bien prévoir ce qu'ils vont faire de leurs bataillons, ce qui ne va pas sans mal : que faire avec ce bataillon à trois cases de sa cavalerie ? Carré ou je reste en ligne pour la suite... De grandes questions qui reviennent sans cesse lors du jeu.

Autre innovation dans les formations, le test de courage. En effet, les unités subissent un test lors de chaque changement, modifié par la présence ou non du commandant de brigade lorsqu'elle sort dans la « zone de menace » d'une unité adverse. La cavalerie par exemple, exerce cette sorte de ZDC « en copie » depuis sa position. Si le test échoue, l'unité ne change pas de formation et se désorganise. Encore une fois, mieux vaut choisir sa formation loin des unités adverses car une unité désorganisée ne vaut plus qu'une demi-unité en terme d'efficacité et réorganiser une unité prend du temps.

LES LACUNES DU SYSTEME

Waterloo n'échappe pas aux principaux défauts de la série, souvent décrits par les joueurs sur les forums internet. Les chefs ne servent toujours que

CLASSES D'ARMES						
	A	B	C	D	M	R
						
DISTANCE						
1	8	8	8	12	6	4
2	6	6	6	8	3	3
3	5	4	4	4	-	2
4	4	4	2	2	-	1
5	4	3	2	2	-	1
6	4	2	2	2	-	-
7	3	2	2	2	-	-
8	2	2	1	1	-	-
9	2	1	1	1	-	-
10-12	1	1	1	1	-	-
13-15	1	1	-	-	-	-
16-18	1	-	-	-	-	-
Classe d'arme A = Batterie de 12 livres, avec six canons de 12 et deux obusiers de 10 livres ou six canons de 12 et deux obusiers de 6 pouces B = Batterie de 6 ou 9 livres, avec six canons de 6 et deux obusiers de 5,2 pouces ou six canons de 6 et deux obusiers de 7 livres ou cinq canons de 9 et un obusier de 5,5 pouces C = cinq canons de 9 et un obusier de 5,5 pouces, 6 obusiers de 5,5 pouces ou six obusiers de 7 pouces D = Batterie d'artillerie à cheval avec quatre canons de 6 et deux obusiers de 5,5 pouces ou cinq canons de 6 et un obusier de 5,5 pouces M = Mousquet de l'infanterie R = Fusil à canon rayé (Rifle)						

pour le ralliement et la réorganisation des unités, ce qui n'est déjà pas mal, mais n'améliore jamais les capacités des troupes au combat. La structure hiérarchique de l'armée n'a qu'une importance second-

naire et, au minimum, il suffit de garder les bataillons d'une même brigade voisins. A noter un léger changement dans les règles de déroute : il arrive — rarement — qu'un bataillon qui retraite emmène avec lui ses voisins ou sa brigade. Mais ce n'est toujours pas la « déroute générale » largement plébiscitée par les joueurs pour l'armée entière lorsque l'issue de la bataille est jouée, ou pour une aile confrontée à trop forte partie. Il faut encore se battre jusqu'au dernier.

Par ailleurs, les concepteurs de la série *Battleground* n'ont toujours pas jugé utile de modifier leur médiocre interface de jeu. Rien n'est simple avec *Waterloo* : se déplacer sur la carte prend du temps, visualiser les unités d'un même commandement relève de la patience asiatique. C'est encore pire pour déplacer une unité : rien ne visualise le chemin prévu et le déplacement automatique se fait souvent hors de toute logique. On s'en accommode plus qu'on s'y habitue.

Dans le chapitre des regrets, il est impossible de placer ses troupes librement, ce qui condamne pratiquement le joueur français à appliquer globalement le plan de Napoléon. Enfin, l'intelligence de l'ordinateur offre un sympathique défi mais tout joueur d'histoire un peu fûté en viendra vite à bout. Mieux vaut lui préférer un adversaire humain (le jeu prévoit une batterie d'options pour les multijoueurs dont l'échange des données par e-mail).

En tout état cause, *Waterloo* reste un très bon jeu, le meilleur sur l'Empire, mais un peu par défaut... Pourvu qu'on puisse trouver un adversaire humain, fut-il à l'autre bout du monde, il permet de gérer au bataillon près une immense bataille qui regroupe plus de 350 000 hommes, ce qui représente le meilleur de ses atouts, surtout aux yeux des puristes (toutefois, il semble presque impossible de rejouer à deux les scénarios les plus importants, en raison du temps nécessaire).

Par ailleurs, les nombreux scénarios fournis permettent d'évaluer le déroulement de batailles alternatives : s'il n'avait pas plu pendant la nuit, si Grouchy était revenu à temps, etc., et l'ensemble du jeu produit quand même son effet pousour que l'on s'affranchisse des contraintes de manipulation.

Alors, à la tête de la Jeune et de la Vieille Garde, Vive l'Empereur, et en avant ! □

TABLE DE MOUVEMENT

	Infant. (ligne)	Infant. (colonne)	Cavalerie	Artillerie	Chariot	Effet sur le combat	Hauteur
Clair	2	2	2	2	2	0	0
Eau	—	—	—	—	—	—	0
Forêt	4	4	6	8	8	-1	5 m
Verger	3	3	4	6	6	0	5 m
Marécage	4	2	4	4	4	0	0
Village	4	4	4	4	4	-2	10 m
Bâtiment	2	2	2	2	3	-2	0
Château	2	2	—	2	3	0	10 m
	Infant. (ligne)	Infant. (colonne)	Cavalerie	Artillerie	Chariot	Effet sur le combat	Hauteur
Chemin	2	2	2	2	2	0	0
Route	2	1	1	1	2	0	0
Principale	2	1	1	1	1	0	0
Rivière	1	1	2	2	2	0	0
Haie	1	1	2	2	2	-1	0
Muret	2	2	4	6	6	-2	0
Remblai	2	2	4	6	6	-1	0
Portail	1	1	2	2	2	-4	10 m
Pente	1	1	1	2	2	-1 en montée	0

En italique : unité automatiquement désorganisée par ces hexagones, sauf pour l'infanterie en colonne. Le modificateur de combat s'applique au dé.

La légende continue

CERTAINS jeux de stratégie appartiennent à la légende, et la série des *Warlords* de SSG est de ceux là. Aujourd'hui, par la grâce de la technique et de l'aide de la société Broderbund, un nouvel épisode de la saga des maîtres de la guerre va commencer !

Par Joël OLIVIER

WARLORDS III

Warlords III se situe dans un univers médiéval-fantastique « traditionnel » où le joueur, par les armes et la gestion stratégique, va devoir mater ses adversaires et restaurer la seule autorité légitime, la sienne ! Ce jeu en est à sa troisième édition (voir encadré), toujours basé sur les mêmes principes. Il a cependant subi différentes évolutions, aussi bien conceptuelles que graphiques.

Jeu de stratégie relativement classique, *Warlords III* fonctionne avec un système de tour de jeu et un aspect de gestion assez simple, limité à la production des unités. De très nombreux scénarios sont proposés, avec de deux à huit protagonistes, et, plus intéressant, plusieurs campagnes situées dans un univers imaginaire, le monde d'Elthéria, permettent de faire suivre les scénarios et de faire prendre de l'expérience aux unités. Dans tous les cas, la victoire à chaque partie s'obtient en capturant de la majorité à la totalité des châteaux présents. Il est bien évidemment possible de jouer par e-mail ou à plusieurs sur le même ordinateur, par chaîne tournaute.

En plus de pouvoir produire diverses unités dans ses châteaux, le joueur peut également recruter des héros, qui se présentent spontanément selon les finances du joueur. Les héros servent d'unité d'élite ou de chef pour guider les autres unités et leur apporter des bonus, mais il faut les entraîner et les former grâce à des combats, des missions ou des quêtes. On le voit bien, le principe de *Warlords* s'apparente grandement à *Heroes of Might and Magic* (en fait, c'est plutôt l'inverse, la série des *Warlords* étant bien antérieure à *HMM*).

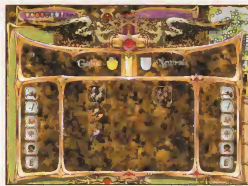
Comme on l'a dit, *Warlords* est découpé en tours propres à chaque camp. Il n'y a donc pas de déroulement en temps réel ou d'interactions entre royaumes

(une option permet cependant de déterminer la durée des tours mais elle ne présente pas un grand intérêt). Durant chacun de ses tours de jeu, le joueur va bouger ses unités et ses héros pour conquérir les places-fortes, combattre ses ennemis et parcourir le monde (il est possible de jouer avec la carte du monde « masquée »).

Les déplacements s'effectuent à la souris. Il est par ailleurs possible de programmer des mouvements longs, sur plusieurs tours, de les commencer, puis de récupérer des unités au passage et enfin de continuer avec l'ensemble. Les combats font partie du mouvement : dès qu'une unité ou un emplacement entre dans un hex occupé par l'adversaire, un écran apparaît et le combat est résolu automatiquement.

L'ergonomie générale de la simulation suit les standards actuels du jeu sous micro : sons variés, musiques de fond (heureusement débranchables !) et manipulation à la souris ou à l'aide de raccourcis claviers. Des boutons et menus permettent d'accéder aux différentes commandes, aides et tableaux de jeu. Les graphismes sont très nettement améliorés depuis la version précédente du jeu.

L'écran est découpé en trois parties. En haut à droite, il présente une carte générale du monde, qui montre l'évolution des adversaires et surtout permet d'atteindre facilement tout point de la surface de jeu. En dessous, une douzaine de boutons et d'icônes proposent notamment un ensemble de tableaux récapitulatifs précis permettant de suivre le jeu ou de mieux le comprendre : présentation des unités existantes, état de la production et du mouvement stratégique, liste des ruines et sites héroïques explorés ou non, énoncé des différents hauts faits réalisés par les héros du joueur, etc. Enfin, la majeure partie de l'écran est consacrée à la vue



détaillée d'une portion du monde, ce qui permet de déplacer ses unités et de voir précisément la géographie locale.

LES PRINCIPES DU JEU

Warlords III repose sur quatre grands principes :

- Les châteaux

Ils sont l'expression géographique de la victoire et de l'expansion du royaume. Divisés en trois niveaux, ils peuvent subir des transformations (amélioration ou dégradation). Chacun collecte des fonds — sous forme de pièces d'or —, délivre éventuellement de la mana — points de magie utilisés pour jeter des sorts — et présente différents types d'armée à construire. Le joueur est libre de construire la ou les unités proposées ou de demander la production d'une autre plus puissante, il faut alors payer un coût d'acquisition type

Jeu CD-Rom PC édité par SSG-Broderbund (sous le label Red Orb). Fonctionne sous Windows 95, nécessite un Pentium 75 avec 16 Mo

Ces illustrations présentent diverses saisies d'écran de *Warlords III*. À gauche, un héros — guerrier en l'occurrence — au tout début de sa carrière. Des voleurs, chevaliers, magiciens, etc., sont disponibles, chacun avec leurs caractéristiques propres. À droite, présentation d'une unité de chevaliers du chaos. La diversité des unités couvre tout le spectre des univers médiéval-fantastiques, et c'est peu dire !

Ci-contre, en bas à gauche

Tableau de résolution d'un combat. Les affrontements sont malheureusement résolus de manière simpliste et laissent trop de place au hasard.

en fonction de la qualité de la troupe. Cette somme est à dépenser une fois pour créer le modèle, puis l'élément correspondant est produit en continu suivant son temps de fabrication, d'un à trois tours.

Il est également possible d'établir un mouvement stratégique (transport automatique d'unités produites) entre châteaux amis. L'intérêt est de programmer la construction et le déplacement de troupes à partir des arrières vers une zone de front sans avoir à y revenir constamment. C'est ce genre de détail qui est appréciable lorsque le nombre d'unités commence à s'accroître fortement, fruit d'une stratégie victorieuse...

● Les héros

À la fois richesse du jeu et éléments sous-exploités, les héros sont des « supers troupes » capables d'anéantir de fortes armées ennemies par les armes et la magie. En effet, ils sont les seuls à pouvoir utiliser cette dernière et ce seulement lorsque suffisamment de points de mana sont disponibles. Ces points sont soit collectés dans certaines villes précises par l'ordinateur, soit ramassés sous forme de cristaux lors d'explorations réussies.

Les héros, pour être puissants, doivent être entraînés et expérimentés, ce qui est possible à travers l'exploration et les quêtes. La carte du monde présente un grand nombre de ruines à visiter qui contiennent différents monstres et trésors, ainsi que divers sites où des sages et autres gentils personnages enseignent leur savoir au héros en exploration. Lorsqu'il est lassé d'explorer un monde où la concurrence est rude, il peut demander une quête à son suzerain. Il en existe de trois niveaux : mineure, moyenne et majeure. En fait, le personnage doit réaliser une action plus ou moins difficile suivant le degré demandé, par exemple détruire une ville, des unités ou des héros ennemis.

La réalisation de toutes ces prouesses est naturellement consignée dans la liste des hauts faits du héros et plus concrètement lui rapporte des points d'expérience qui sont converties en capacités supplémentaires : augmentation des capacités de combat, de mouvement, sorts divers, etc. La progression de chaque héros devient ainsi un jeu dans le jeu.

Malheureusement, le seul but de celui-ci est de transformer l'individu en bête de guerre, alors que des capacités plus pacifiques ou diplomatiques auraient pu être envisagées et éventuellement influencer sur le comportement des autres camps. Cet aspect du jeu, comme la magie, aurait mérité d'être plus approfondi. En comparaison, les héros de *Heroes and Might and Magic* présentent par exemple une bien plus grande personnalité, même si le résultat final est assez similaire. Précisons enfin que chaque héros est recruté par le joueur sur proposition de la machine, il n'est pas possible de prendre l'initiative d'une embauche.

● Les unités

Elles sont évidemment la cheville ouvrière de la réussite, vu que le jeu ne prévoit qu'une victoire violente



DE LA VERSION II À LA VERSION III

Warlords III s'inscrit dans la suite de la version II que dans celle de la version « Deluxe ». En effet, on retrouve d'une part un univers médiéval-fantastique traditionnel et, d'autre part, il n'est pas possible d'éditer soi-même des scénarios. La version Deluxe présentait en effet la particularité de proposer un grand nombre de scénarios sur des sujets extrêmement variés, historiques, fantastiques, futuristes, voire franchement farfelus, ainsi qu'un éditeur de scénarios très performants.

L'univers de *Warlords III* est lui limité au monde d'Etheria, avec toutefois un générateur de scénarios aléatoires. Les joueurs y gagnent certainement au change, d'autant que Broderbund n'exclut pas de sortir l'éditeur un jour.

Le premier point qui vient tout de suite à l'esprit lorsque l'on compare la version II à la version III est l'introduction de la magie. Les trois composantes en sont le héros qui l'utilise, la mana qui permet de la mettre en œuvre et les sorts qui sont le résultat. Elle permet d'obtenir des effets qui sont traditionnellement dévolus aux objets magiques, comme le fait de voler, d'être invisible ou de se déplacer rapidement. Il est à noter que les sorts, une fois connus, restent disponibles à volonté. De plus, leurs effets durent tant qu'il y a de la mana de disponible, ce qui peut être le cas jusqu'à la fin de la partie. En effet, elle provient soit de cristaux, soit de certaines villes. Il existe en effet généralement trois types de mana, suivant les peuples en présence.

La seconde évolution est la qualité des graphismes. Ils sont beaucoup plus soignés que précédemment, ce que soit au niveau du décors que dans la présentation des unités. On peut observer par exemple les péages battre des ailes ou les rames des navires bouger.



Les troupes ne sont pas oubliées par les réformes. Les types disponibles dépendent dorénavant du camp choisi. Elles sont donc regroupées suivant les affinités (elfes, gobelins, gnolls, morts-vivants, etc.). De plus, les unités communes, comme les bateaux, n'ont pas toujours les mêmes caractéristiques de combat.

Les quêtes ont aussi été complètement revues. Elles sont maintenant disponibles dans les châteaux et non plus dans des temples éparpillés dans la nature. De plus, leur hiérarchisation procure un choix de missions considérables. On en trouve de deux types. Les premières sont plutôt à tendance diplomatiques (escorter une personne, transporter des objets, apporter des messages, etc.). Les secondes sont simplement guerrières (destruction, pillage, meurtre, etc.). Elles rapportent des points d'expérience ainsi que des alliés, des objets magiques, ou encore proposent une session d'entraînement au temple, ce qui permet, comme lors des changements de niveaux, d'améliorer les caractéristiques ou d'apprendre des sorts. Cette dernière possibilité est d'ailleurs fortement à conseiller dans le cas des campagnes. Elle permet d'obtenir des héros extrêmement performants rapidement.

Pour finir, au niveau technique, il faut mentionner la possibilité de jouer sur les paramètres du jeu de manière assez fine. On peut par exemple choisir de privilégier, dans la résolution des combats, la qualité des troupes sur la quantité disponible. Enfin, en terme de machine, *Warlords III* est un jeu assez gourmand en mémoire, en disque, ainsi qu'en temps CPU. Un 486/DX100 est tout juste suffisant pour fonctionner confortablement. C'est la rançon du progrès !

Ci-contre, une saisie d'écran tirée de *Warlords II Deluxe*.

Stratégie Fantastique

et hégémonique. Chaque camp possède des types de troupes différentes qui lui seul peut produire : races particulières, unités allées, variétés de navires, etc. Elles sont déplacées individuellement ou en groupe grâce à une maîtrise subtile de la souris, leur mouvement variant suivant leur type et leur mode de déplacement : à pied, à cheval, en volant.

Leur puissance dépend de leur force et de leurs points de vie, mais les combats restent soumis à un fort part d'aléatoire souvent peu compréhensible. Beaucoup de facteurs influent sur les combats, comme le terrain selon le type d'unité, mais avec de nombreuses aberrations dues à la rigidité du système. Par exemple, la cavalerie lourde, par sa puissance pure, est plus efficace que l'infanterie lourde contre une garnison de château ! De plus, les batailles ne sont pas très subtiles car résolues exclusivement par l'ordinateur, qui permet seulement de changer l'ordre de destruction des unités.

Comme dans la majorité des jeux de cet ordre, l'expansion garantit le succès, il est donc nécessaire de construire toujours plus d'unités, donc d'occuper toujours plus de châteaux et d'amasser toujours plus d'argent. N'hésitez donc pas à piller ou à mettre à sac les forteresses indéfendables... Enfin, il est intéressant de noter que si les unités sont gratuites à construire, elles ne sont pas gracieusement entretenues et peuvent être licenciées, éventuellement de manière automatique par la machine, en cas, par exemple, de manque de fonds. Méfiance, donc...

● La diplomatie

Naturellement présente pour suivre les standards du marché, elle reste malheureusement primaire. Un tableau permet de gérer l'état des relations avec les autres royaumes (paix, guerre ou négociation) mais cet indice est facile à faire varier entre chaque tour et surtout, il n'est pas nécessaire de respecter les accords passés. Exemple : vous signez un traité de paix avec un camp et, sans complexe, votre action suivante est de lui raser un château. Bien sûr, une petite fenêtre



demande de confirmer l'action qui agit sans doute négativement sur le reste du monde, mais elle reste possible et ne semble pas de plus affecter les relations diplomatiques avec les autres seigneurs.

Enfin, la dernière action de la diplomatie revient à liquer l'ensemble des non-joueurs face à un côté qui est proche de gagner. Tout le monde lui déclare alors la guerre.

Autant *Warlords II*, la version précédente de ce jeu, apportait quelque chose de révolutionnaire en com-

binant stratégie classique et médiéval-fantastique, autant *Warlords III* est sérieusement concurrencé par quelques concurrents de grande qualité (*Heroes of Might and Magic* principalement, *Birchright* s'il tient ses promesses et *Master of Magic*, la référence absolue mais qui n'est pas compatible avec Windows 95).

Toutefois, force est de constater que cette version apporte vraiment quelque chose de plus par rapport aux anciennes. Un certain nombre de bonnes idées ont été mises en application, comme la révo des quêtes, l'introduction de campagnes ou encore le développement de la magie.

Et surtout, malgré les défauts que nous avons évoqués, *Warlords III* conserve les immenses qualités de la série : une énorme durée de vie, des parties rapides et passionnantes, un choix impressionnant de scénarios. L'un des aspects les plus flagrants du succès de *Warlords II* a ainsi longtemps été la créativité des passionnés de ce jeu pour la conception de scénarios, la version Deluxe contenant pas moins de 70 scénarios très diversifiés¹. Gageons que cette nouvelle version de la série *Warlords* stimule tout autant l'imagination des joueurs !

1. Les joueurs de *Warlords II* en mal de scénarios sont invités à aller visiter le site de SSC : www.ssg.com.au. Ils y trouveront une foule de liens vers des sites proposant des centaines de scénarios pour *Warlords II*... en attendant ceux pour la version III ! (voir également notre rubrique internet, page 66).



WARLORDS III : REIGN OF HEROES

Parution prévue pour le mois d'août aux États-Unis, à la rentrée en France.

Qualités : jeu de stratégie militaire pur et simple, parties diversifiées et rapides, graphisme simple mais de qualité, nombreux scénarios, campagne...

Défauts : rôle des héros très limité, nombreux aspects (magie, diplomatie, production) peu développés, résolution des combats simplistes.

STAR VISION
L'Collection de l'Épave

DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H + ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON

5 000 CLIENTS DEJA SATISFITS



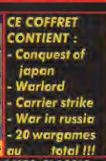
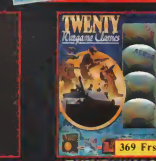
Un rayon spécialisé Wargames Informatiques plus de 50 références vous attendent au 37 rue de Lappe 75011 Paris

CYRERVISION
N° Bastille du Lundi au Samedi
De 9 H à 19 H sans interruption

NOUVEAU 3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

ENFIN DISPONIBLE TOUTES LES DISQUETTES D'EXTENSION
NOVA STORM à 199 F
(STEEL PANTHERS, AGE OF RIFLES, ETC...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement à L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49



Bon de commande à retourner à CYRERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

NOM	Prénom	PRODUIT	PRIX
Adresse			
Code postal	Ville		
Je règle par : Chèque <input type="radio"/> Mandat <input type="radio"/> CB <input type="radio"/> Signature :		GRATUIT !!!	
N°	Date :	30 Frs seulement	
TOTAL			

CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!

Nom :
Prénom :
Adresse :



Adoptez la bonne Formule

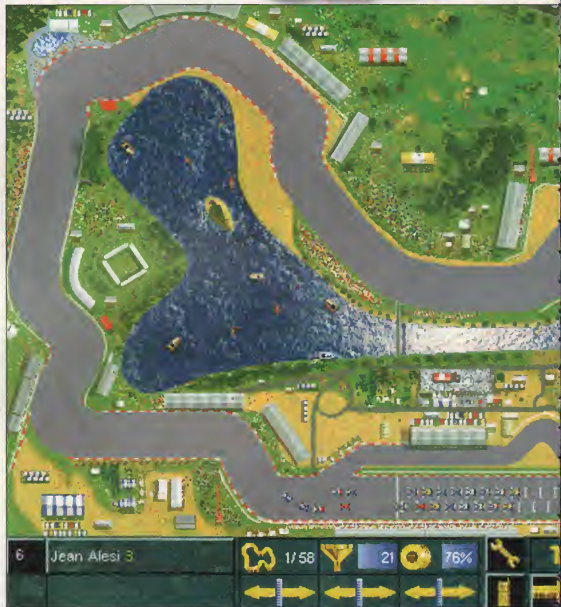
B IEN loin de la kyrielle de logiciels de courses de voitures, *Grand Prix Manager 2* propose la prise en charge et la gestion d'une écurie de Formule 1.

Par André BONNET

La Formule 1 suscite régulièrement de nouveaux produits, et les parutions de logiciels de pilotage se sont multipliées ces derniers mois : *Grand Prix 2*, *Power F1*, *Formula One*, bientôt *Starting Grid*... Il n'est donc pas étonnant que Microprose, producteur du premier de ces logiciels, se soit également lancée dans la simulation économique et stratégique d'une écurie de F1, afin de toucher un public peut-être plus sensible à ces aspects qu'à la conduite pure et dure, ou tout simplement de compléter l'offre en direction de ceux des adeptes de cette discipline qui souhaiteraient prendre quelque hauteur par rapport à la piste.

Grand Prix Manager 2 (GPM2), qui succède à une première version lancée un peu rapidement sur le marché, peut sans nul doute être considéré à cet égard comme une réussite. Le logiciel est en effet assez complet, tout en demeurant accessible et ludique.

Quelques points forts, tout d'abord, sur le plan technique : GPM2 tourne totalement sous Windows 95, et n'est pas pour autant trop gourmand en mémoire vive (8 Mo suffisent). Seules restrictions : la carte graphique



GRAND PRIX MANA

doit être dotée de 512 Ko de mémoire vidéo et pouvoir afficher 256 couleurs en SVGA (640x480), tandis qu'un Pentium 75 est souhaitable, plutôt qu'un 486. On peut par ailleurs jouer à plusieurs sur une même machine, en connexion null-modem, ou encore en réseau, ce qui paraît ici plus qu'important.

UNE GESTION COMPLETE

En ce qui concerne la conception, à présent, le logiciel s'attache à simuler tous les aspects de la gestion d'une écurie, l'objectif à atteindre pouvant être paramétré dans le temps : la victoire au terme d'une ou plusieurs saisons, ou encore sans limite de durée. Ainsi, au début de chaque partie, le joueur doit-il choisir son écurie — de préférence de bonne qualité, s'il veut s'épargner de longues souffrances ! Ceci fait, il lui faut com-

poser son équipe, technique et commerciale, faire connaissance avec ses pilotes (ou en changer d'office, moyennant un dédit important), et se mettre à la recherche de sponsors.

Il apprendra en effet rapidement que les 20 millions de dollars de son capital de départ sont destinés à fondre comme neige au soleil, ce qui suppose de se procurer d'autres ressources... Négociations, donc, offres d'espaces publicitaires sur les voitures, les casques, les combinaisons, qui seront plus ou moins couronnées de succès, une forte action de persuasion étant parfois nécessaire pour décrocher les « gros » contrats.

Une fois ce préalable capital lancé, le directeur en herbe devra prendre diverses décisions : couverture en assurances, protection de sa technologie contre les indiscrets, marchés de fournitures de pièces détachées, de pneus, de moteur, etc. Enfin, il aura fait ce qui est en

son pouvoir et pourra se tourner du côté de la conception de ses voitures. Et là, les décisions à prendre abondent encore : il faut en effet décider des moyens à allouer à la conception du châssis de l'année suivante, lancer la construction de pièces plus perfectionnées, tenter de réaliser des percées technologiques, construire des installations telles que souffleries, bancs d'essai. Or, dans le même temps, le moment de participer à la première épreuve approche, ce qui suppose des réglages et l'essai des voitures déjà engagées, et donc des séances d'entraînement.

DANS LES STANDS

Enfin, voici le moment attendu, le premier grand prix de la saison ! Essais libres, qualifications, essais avant-course, course : toutes les étapes sont nécessaires,

GESTION SPORT

transports COLOMBET

PNEUS COLIN

Jeu CD-Rom PC en français édité par Microprose.
Fonctionne sous Windows 95, nécessite un Pentium
75 avec 8 Mo, 16 Mo recommandé.



AGER 2

Ci-dessus : vu d'en haut, le circuit de *Grand Prix Manager II* est particulièrement magnifique. Il facilite aussi grandement la gestion de l'équipe pendant la course. Ci-dessous : comme il se doit, la conception des voitures est un des aspects les plus importants du jeu.

mêmes si le joueur peut décider à ses risques et périls de faire l'impasse sur telle ou telle.

Commence alors une seconde phase dans le jeu. Car dès ce moment, l'écran affiche une vue du circuit, sur lequel apparaissent et se déplacent les voitures engagées et c'est depuis cet écran que le directeur prend l'essentiel de ses décisions. Lancement des tours, consignés de conduite aux pilotes, retours au stands. Lors des arrêts, il faut procéder au réglage des ailerons, des freins, des rapports de boîte, de l'équilibre du châssis, des suspensions, en s'aidant

F1 MANAGER

Réalisé par Europress, *F1 Manager* est conçu selon les mêmes principes que *GPM2*, et l'on retrouve donc les deux phases distinctes de gestion de l'écurie et de la course. Le traitement en est cependant quelque peu différent.

Ainsi, pour la course, *F1 Manager* ne présente pas une vue d'ensemble du circuit mais des options de visualisations ciblées : suivi d'un pilote, depuis un hélicoptère, depuis l'écran d'un réalisateur de télévision ou enfin depuis le cockpit. En ce qui concerne la phase de gestion, le logiciel met davantage l'accent sur la recherche des fonds et la conception des voitures. Les pièces paramétrables sont plus nombreuses, de même que les choix de pneus. Les auteurs n'ont pas hésité à inclure un système de design permettant d'indiquer aux ingénieurs les caractéristiques à obtenir pour telle ou telle pièce à dessiner. Par exemple, s'agissant d'un aileron arrière, le directeur d'écurie pourra demander que soit, pour un réglage déterminé, privilégiée la stabilité à l'importer quel prix et négligée la résistance à l'air, ou au contraire demander des résultats en aérodynamisme moyennant un coût limité, etc.

Une fois la pièce dessinée, au terme d'un délai indiqué par le bureau d'études, elle pourra être mise en production, un nouveau délai étant alors fixé par l'usine, en fonction des moyens disponibles. Enfin, au terme de ce délai, la pièce pourra être montée sur les voitures de l'écurie, laquelle se trouve gérer ainsi un véritable stock de pièces et moteurs

« maison » ou produites par d'autres écuries qui acceptent de les mettre sur le marché. Ces pièces, il faut le signaler peuvent être réparées entre les courses, alors que *GPM2* ne prévoit pour sa part qu'un remplacement.

Par ailleurs, et s'agissant des paramètres de jeu, il est possible de déterminer précisément les objectifs à atteindre, en saisons gagnées, en nombre de points, etc.

Si *GPM2* et *F1 Manager* sont voisins dans leur conception, ils ne sont pour autant pas équivalents. Le second est plus réaliste, mais également plus difficile d'accès, en raison d'une interface parfois déroutante et d'un manuel tellement succinct que son auteur lui-même a estimé nécessaire de s'en excuser, en souhaitant au joueur de découvrir par lui-même les nombreuses fonctionnalités disponibles ! La gestion de la course, peut-être plus vraisemblable, dans la mesure où un responsable d'écurie ne dirige pas en théorie sa course depuis un dirigeable, est finalement assez austère (en raison de la médiocre qualité des vues), tandis que la présentation des commandes, peu ergonomique, n'est pas vraiment attrayante.

Enfin, et c'est le reproche essentiel, aucun jeu en connexion ni multiple n'a été prévu, ce qui est plus que dommage. En résumé, si *F1 Manager* est à certains égards plus réaliste et complet que *GPM2*, ce logiciel, bien fait pourtant, est à réserver à ceux que l'abstraction et l'austérité ne rebutent pas.



Ci-dessus : Différents événements — accident, météo, etc. — viennent égarer les courses, et il faut se préparer au pire !





Les tests en soufflerie sont indispensables pour mettre à l'essai les différents prototypes de véhicules et leur qualité de pénétration de l'air.

tiel de ses moyens en ingénieurs et mécaniciens, ce qui, d'une part, coûte extrêmement cher, d'autre part compromet la réalisation du futur châssis. Le pari ne vaut donc que si des résultats sont obtenus très vite, de manière à pouvoir décrocher d'importants contrats de sponsoring, sachant que les grandes firmes préfèrent s'associer à des écuries gagnantes plutôt qu'à habilités des fonds de grille. Sinon, la faillite n'est pas loin !

Au final, GPM2 apparaît comme une excellente réalisation, impression que renforce la possibilité de jouer à plusieurs. Comme souvent en effet, le jeu prend alors encore une autre dimension, la course se livrant également contre le temps, les progrès du ou des adversaires (é) étant constamment à prendre en compte. Sur la piste, on suit alors avec inquiétude les temps réalisés par ces derniers, on tente de percer à jour les secrets des configurations, des stratégies d'arrêt, de mesurer leurs dépenses et, par suite, de déterminer l'état de leurs finances : rien ne sert en effet de marquer des points dans les trois premières courses, si c'est pour déposer son bilan à la cinquième !

d'indications fournies tant par les pilotes que par la télémétrie (sommaire).

De multiples options permettent de suivre les événements, tel ou tel participant et, durant la course elle-même, de prendre une vue d'ensemble de l'épreuve — comme de l'état de ses voitures... en espérant atteindre la ligne d'arrivée !

C'est l'alliance des ces deux phases très différentes qui donne son charme et son intérêt à GPM2 : les jeux économiques sont en effet souvent statiques, avec une succession d'écrans affichant de multiples données. Ici, la monotonie est rompue par l'alternance avec les périodes de courses ou les séances d'essai, tandis que les enjeux technologiques participent à la stimulation du joueur. Un véritable suspense naît ainsi, le directeur d'écurie cherchant désespérément à améliorer ses voitures tout en préservant ses finances, anxieux de la réaction de ses pilotes. Inutile en effet de préciser qu'il aura toutes les peines du monde à conserver un Schumacher ou un Hill dans son équipe si toutes les courses se soldent par des moteurs, suspensions ou systèmes hydrauliques cassés ou des performances désastreuses !

LES BONS CHOIX

Sur le plan stratégique, par ailleurs le jeu ne manque pas de richesse : faut-il privilégier le court terme, ou le moyen-terme ? Faut-il mettre l'accent sur le moteur ou le châssis ? En période de développement, est-il utile ou non de se doter au prix fort des meilleurs pilotes ? Cela vaut-il la peine de développer des technologies aujourd'hui interdites par la FIA, sachant que le règlement peut évo-

luer ? En course, enfin, une bonne maîtrise de ses nerfs est nécessaire. Il faut savoir prendre son mal en patience, gérer le trafic et les arrêts aux stands, mesurer les prises de risque. Bref, quoique le jeu soit facile d'accès, le débutant ne saura parfois plus où donner de la tête !

Si l'on creuse encore davantage, on s'aperçoit d'ailleurs que pour gagner, même au niveau le moins élevé, il faut maîtriser de nombreux aspects de la simulation. Le choix des pièces pour les voitures doit être pesé, chacune d'elles testée en soufflerie ou sur la piste, les combinaisons possibles étant particulièrement nombreuses. Un système de refroidissement performant sera en effet handicapé par des prises d'air inadaptées sur la carrosserie, un bon moteur ne palliera qu'en partie des suspensions ou des freins défectueux, des ailerons mal conçus ne joueront pas le rôle qu'on attend d'eux, et déséquilibreront la voiture...

Il faut donc procéder avec méthode, tester les composants les uns après les autres, en éliminant

Quelques regrets, cependant, avant de conclure : certains petits défauts existent dans l'interface (la gestion du carburant dans les stands par exemple, ou l'impossibilité d'afficher de manière mobile les numéros des voitures sur le circuit, plutôt que des dessins mal identifiables), de même que l'on peut relever le caractère un peu simpliste de la phase de conception et de test des nouvelles pièces, comme l'insuffisance de liberté dans les choix techniques proposés au joueur. Mais pour ceux que ces aspects passionnent, il est toujours possible d'aller voir du côté de la concurrence, avec *F1 Manager* (notre encadré).

Néanmoins, par la qualité de son interface, son réalisme et l'intérêt des parties, *Grand Prix Manager 2* s'impose comme un logiciel excellent pour découvrir la gestion — face cachée mais ô combien importante — d'une écurie de Formule 1.



histoire & collections

Code postal Ville

Jeu CD-Rom PC en anglais édité par SegaSoft. Fonctionne sous Windows 95, nécessite un 486/66 DX2 avec 16 Mo

Ambitieux mais mal conçu

PLUTOT réputé pour ses jeux pour console, SegaSoft s'aventure dans le monde des jeux de stratégie sur informatique, avec un produit raffiné mais très complexe : *Emperor of the Fading Suns*.

Par Théophile MONNIER

EMPEROR OF THE FADING SUNS

Basé sur le jeu de rôle du même nom édité par Holistic Design, *Emperor of the Fading Suns* a pour cadre un univers particulièrement fouillé, qui combine voyages interplanétaires, avancées technologiques hyper-futuristes et féodalité. En effet, à l'époque où se situe le jeu (un futur très lointain), l'empire humain galactique s'est désagrégé après la mort du dernier empereur. Une régence a été mise en place mais la préservation de la race humaine face à des menaces extra-terrestres exige le couronnement d'un nouvel empereur. La lutte entre les cinq grandes familles nobles pour la conquête du trône va donc être le thème du jeu.

L'empire représenté dans le jeu est très proche, par son fonctionnement politique, de celui du Saint Empire romain germanique (l'univers de *Dune* vient également à l'esprit). En effet, l'empereur est élu par vote des grandes familles, qui détiennent à elles cinq la majorité des voix, et un vote à lieu tous les dix ans. Par ailleurs, deux factions neutres ont une importance déterminante : l'église et la guilde des marchands. L'église, protectrice de la Sainte Terre, berceau de l'Humanité, joue à la fois un rôle politique et spirituel. Politique parce qu'elle dispose d'un petit nombre de voix mais doit surtout donner son accord pour couronner rituellement l'empereur, spirituel car la satisfaction des habitants de chaque planète doit beaucoup à l'église et à la relation du prince avec celle-ci. Pour sa part, la guilde des marchands fonctionne comme la guilde hanséatique du Moyen Age, avec un pouvoir politique faible mais des capacités financières énormes.

La victoire s'obtient en occupant le plus grand nombre de planètes, et en éliminant les autres familles ou en les forçant, par la coercition ou la diplomatie,



à voter pour vous lors de l'élection impériale. Très intelligemment, le soutien de l'église peut s'obtenir en acceptant d'être couronné par elle, ce qui sous-entend la sujétion du pouvoir temporel au pouvoir spirituel, mais au détriment du niveau de victoire (-30 %) !

UNE REALISATION DEFICIENTE

Il faut reconnaître à *Emperor of the Fading Suns* une trame et un contexte particulièrement soignés, que viennent aussi enrichir les graphismes statiques et écrans du jeu, dans un style très BD : visages de personnage, écrans d'événement, etc. Malheureusement, la réalisation et le déroulement du jeu ne sont pas du tout à la hauteur. Jeu de stratégie complet, *Emperor of the Fading Suns* reprend les principes classiques des grands jeux de développement spatial : gestion, diplomatie et combat sont donc au programme.

Chaque planète présente ses cités, ses unités à produire et ses problèmes de ravitaillement et de moral. Au début du jeu, les différentes factions ne contrôlent qu'un petit nombre de planètes, la Terre et la planète impériale, Byzantium Secundus, et il faut partir explorer les autres planètes et réprimer au besoin les populations locales. La gestion de la production et des troupes au sol sont du niveau des jeux d'histoire sur informatique des années 1980. Manier les troupes prend beaucoup de temps et surtout, la gestion de chaque planète devient vite un vrai cauchemar. Les écrans de production sont peu

La conquête de chaque planète fait l'objet d'une simulation militaire très classique — avec déplacements de pièces, par hex. Il faut ensuite gérer les villes et les centres de production, une tâche rendue harassante par la faible ergonomie du jeu.

accessibles, très peu d'explications sont données sur la gestion des ressources.

La recherche technologique est l'aspect du jeu qui déçoit le plus. Comme tous les jeux de civilisation, de multiples avancées technologiques sont possibles mais il est presque impossible de comprendre leurs effets et les avantages qu'elles procurent. Les écrans d'aides sont rédigés de manière esotérique pour ajouter à l'ambiance, ce qui n'arrange rien !

Emperor of the Fading Suns est malheureusement une grosse déception : autant le thème et l'univers de référence attirent, autant le jeu lui-même est frustrant, long et pénible. Sans aller jusqu'à la facilité d'emploi de *Master of Orion II*, le système et l'interface auraient dû être mieux pensés. Certains joueurs prendront peut-être plaisir à s'immerger dans ce vaste univers et à faire abstraction des problèmes techniques, mais la plupart risquent de vite perdre leur enthousiasme. Quel dommage ! ☐

EMPEROR OF THE FADING SUNS

Qualités : univers cohérent et raffiné, contrôle total de tous les aspects du jeu (diplomatie, gestion, combat, etc.), très vaste.

Défauts : réalisation globale du niveau d'un jeu de stratégie des années 1980 (c'est-à-dire interface complexe et peu pratique), micromanagement très pénible et sans intérêt.

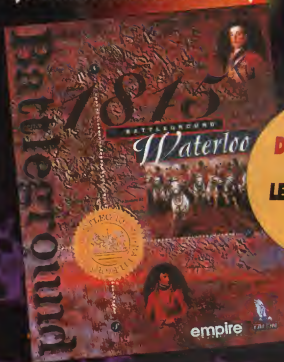


ABONNEZ-VOUS A

EGALEMENT ACCESSIBLE

L'ABONNEMENT SIMPLE 195 F
(6 numéros avec CD-Rom)

CYBERSTRATEGIE



**375 F = 1 AN
D'ABONNEMENT
+
LE JEU WATERLOO
GAGNEZ
119 F!**

**375 F = 1 AN
D'ABONNEMENT +
LE JEU STALINGRAD
GAGNEZ
219 F!**



ABONNEZ-VOUS À CYBERSTRATEGIE
ET REMPORTEZ LA PLUS GRANDES DES BATAILLES !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT :

Abonnement d'un an à *CyberStrategie*
(6 numéros avec CD-Rom) : 195 F
+ Le jeu *La bataille de Waterloo*
(par Talonsoft - Empire) : 299 F
Total : 494 F

SEULEMENT 375 F
Economisez 119 F

La bataille de Waterloo : jeu CD-Rom PC. Nécessite un 486 DX2/66 avec 8 Mo. Fonctionne sous Windows 95 ou 3.1. Manuel et logiciel en français.
Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 F

ABONNEZ-VOUS À CYBERSTRATEGIE
ET TRIOMPHEZ SUR LE FRONT DE L'EST !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT :

Abonnement d'un an à *CyberStrategie*
(6 numéros avec CD-Rom) : 195 F
+ Le jeu *Stalingrad*
(Avalon Hill - Alsyd) : 399 F
Total : 594 F

SEULEMENT 375 F
Economisez 219 F

Stalingrad : jeu CD-Rom PC. Nécessite un 486 avec 8 Mo. Fonctionne sous DOS 5.0 compatible Windows 95. Manuel et logiciel en français.
Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 F

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40.21.18.20 - Fax : 01.47.00.51.11

● JE M'ABONNE POUR UN AN A CYBERSTRATEGIE

- Pour 6 N° (à partir du N° 2) ☐ 195 F (France) ☐ 235 F (autres pays)
☐ Formule 01. Abonnement d'un an à *CyberStrategie* (6 numéros avec CD-Rom) : 375 F (+39 F de port)
+ Le jeu *La bataille de Waterloo*
☐ Formule 02. Abonnement d'un an à *CyberStrategie* (6 numéros avec CD-Rom) : 375 F (+39 F de port)
+ Le jeu *Stalingrad*
☐ Formule 03. Abonnement d'un an à *CyberStrategie* (6 numéros avec CD-Rom) : 195 F

I Ci-joint mon règlement de FF

par ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

☐ Carte bancaire n° _____

expirant en _____ mois _____ année
Signature : _____

Nom Ville
Prénom
Adresse
Code Postal Numéro
Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse).

A PRES avoir présenté les mécanismes

de base de *Steel Panthers II* dans le précédent numéro, nous continuons l'analyse de ce fabuleux jeu tactique avec les principes de résolution des tirs. Cette fois-ci, ça ne rigole plus !

STEEL PANTHERS II LES COMBATS



Tirée du scénario du notre CD-Rom sur l'Angola, cette scène d'écran présente l'effet des bombardements sud-africains sur la colonne du FLAP.

HERS II

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il faut préciser que cet article comprend de nombreuses formules mathématiques. Sans être complexes, ces formules n'ont en réalité que peu d'intérêt dans le feu de l'action car, après tout, la fonction principale d'un ordinateur est d'effectuer ces calculs à notre place ! Néanmoins, la présentation de toutes ces formules permet surtout de comprendre les modificateurs importants du jeu, et par là même, de développer des tactiques de combat plus affînées.

Dans un bruit de tonnerre, des AMX-30 B2 du 2^e régiment de chasseurs réalisent un tir au commandement à munitions réelles, lors d'une présentation dynamique.

(Photo: E. J. M. Bédouin - E. J. M. Bédouin)

Dans *Steel Panthers 2* (SP2) comme dans *ASL* (célèbre jeu tactique sur carte), les tirs contre les blindés posent les trois problèmes suivants :

1. Touche-t-on la cible ?
2. Si oui, pénétre-t-on son blindage ?
3. Enfin, quels dommages lui fait-on ?

Nations qu'un « blindé » est défini dans SP2 comme toute unité dont le blindage frontal est **non nul** (avis donc à ceux qui inventent de nouveaux véhicules grâce à un des utilitaires disponibles sur Internet, vous pour-

riez transformer un camion en « blindé » pour le programme en lui ajoutant un point de blindage !).

Les tirs contre les unités non-blindées (« soft targets »), par contre, ne suivent pas une procédure « Toucher-dommages ». Tout projectile HE (ceci inclut aussi les armes d'infanterie dans SP2) tombant dans un hexagone touche automatiquement toutes les cibles non-blindées de la case, et les dégâts causés sont proportionnels au pourcentage de la chance de toucher (« To Hit ») affiché.



Ceci est donc très différent d'ASL, par exemple, où une cible touchée par un tir peut potentiellement subir des dégâts très importants quelle que soit la chance de la toucher. Ce n'est pas le cas dans SP2 : un tir dont la précision est de 2 % n'a aucune chance d'éliminer tout une groupe de combat.

LA CADENCE DE TIR

Le nombre de tirs que peut effectuer une unité (les deux chiffres de « shots ») varie souvent de tour en tour. Ces variations peuvent laisser perplexes, voici comment elles sont calculées :

Le nombre de coups « de base » de toute unité est donné par la formule suivante :

$$\text{Shots} = \text{Expérience} / (\text{suppression} + 20) \times 100/90$$

- Des pénalités/bonus s'appliquent dans cet ordre :
- si l'unité n'est pas de l'infanterie et est endommagée : le nombre de tirs est multiplié par 2/3 ;
 - si l'arme est un missile (SAM ou ATGM), le nombre de tirs est divisé par 2 ;
 - pour une unité non endommagée dont le moral est ≥ 72 , le nombre minimum de tirs est 2 ;
 - au début d'un tour, le nombre minimum de tirs est 1.

● Effet du mouvement

Le mouvement réduit la cadence de tir (PM = points de mouvement) :

Nombre de PM dépensés	Nombre de tirs perdus *
1-10 PM	-1
11-25 PM	-2
+ de 26 PM	-3

LES TIRS D'OPPORTUNITÉ

Les tirs d'opportunité sont les tirs de réaction effectués automatiquement par les unités pendant le tour d'adversaire.

Le joueur ne peut pas contrôler ces tirs, sauf en fixant la portée maximale à laquelle les unités les effectuent (à l'aide de la touche « Y »). Avec *Steel Panthers 2*, à la demande des testeurs, une amélioration a été apportée à ce mécanisme par rapport à *Steel* de base : toute unité attaquée réagit automatiquement sa portée de réaction à la portée de l'attaque plus un, ce qui lui permet de répliquer même si vous avez réglé cette portée à zéro. Fuite les unités qui se font repérer et tirer dessus dix fois de suite sans réagir, ce qui était un gros défaut de *Steel Panthers*.

Les unités tirent parfois en réaction, parfois non. Nous allons jeter ici un peu de lumière sur les raisons de ces réactions, afin de vous aider à optimiser vos chances.

Premièrement, comme le dit le manuel, pour conduire un tir d'opportunité une unité doit avoir conservé des tirs « en réserve » à la fin de son tour. Sinon, elle ne tirera pas.

Deux choses peuvent déclencher des tirs d'opportunité : le mouvement d'une unité ennemie ou un tir ennemi. D'abord, votre unité doit voir la cible (la visibilité explique la plupart des cas « étranges »). Par exemple, n'oubliez pas qu'une unité avec un score de vision non nul peut voir l'ennemi au-delà de la limite de visibilité, grâce à la vision infrarouge, sans que la cible puisse la voir...

1. Les tirs d'opportunité contre les cibles terrestres

Généralement, le programme calcule les chances de toucher et décide de tirer ou non suivant divers facteurs. Ces calculs sont complexes et nous ne remercions pas ici des mathématiciens, mais en voici les règles essentielles :

- une unité qui n'a plus qu'un tir ne tirera qu'à une case (adjacente) ou contre une cible aérienne. Ainsi, si vous voulez tirer en réaction, gardez au moins deux tirs.
- les unités en retraite/déroute ne tirent pas.
- si la cible a déjà des points de suppression et que la chance de la toucher est faible, il n'y aura pas de tir contre elle.
- si la chance de toucher est faible (moins de 6 %) ou si le tir n'a aucune chance de pénétrer la cible, une unité ne tirera pas. D'autre part, une unité cachée ne tirera pas à plus de six hex. si la chance de toucher est inférieure à



Attaque « sud-af » sur une colonne angolaise.

* Si la stabilisation de l'arme est 4 ou plus, cette pénalité est réduite de 1.

La fatigue contribue également à réduire le nombre de tirs disponibles : la moitié des tirs effectués le tour précédent se soustraient du nombre de tirs effectuels. Par exemple, si un canon tire deux fois, il tirera un coup de moins le tour suivant. Il n'est donc pas inutile de conserver ses tirs un tour en prévision d'un tour d'engagement intense par la suite.

20 %. Elle préférera conserver son camouflage.

— une unité d'infanterie cachée ne tire pas à plus de trois hexagones, et une unité d'infanterie repérée, à huit hexagones.

— les unités qui ont accompli des ordres de bombardement ou de tir fulgurant (vous pouvez le vérifier avec la touche T) ne tirent pas en opportunité.

— l'infanterie effectuera un assaut rapproché si l'ennemi passe dans une case adjacente, sauf si elle présente un taux de suppression (si random16 < suppression).

— chaque fois qu'une unité tente de changer de cible, elle doit réussir un test aléatoire pour pouvoir tirer.

Le plus important est de toujours conserver au moins deux tirs, sinon plus, pour tirer en opportunité. Plus une unité en a, plus grandes sont ses chances. D'autre part, comme attaquant, il est recommandé d'alterner les mouvements en cas de tirs ennemis (un char se fait tirer dessus, j'en bouge un autre). Ceci force l'adversaire à changer de cible, annule son acquisition et le force passer des jets de dé pour faire ses tirs d'opportunité. C'est assez efficace, d'autant plus que le premier tir contre une unité est divisé par quatre (voir les chances de toucher dans l'article), sauf par les unités possédant un score élevé de Range Finder, qui font mouche à presque tous les coups. N'essayez pas cette tactique contre un Leclerc !

2. Les tirs d'opportunité contre les cibles aériennes

Ces tirs n'auront lieu que si :

- l'unité n'est pas anti-aérienne et a au moins quatre tirs ;
- l'unité est un canon AA et la portée est $> 2 + \text{weather}$ (ainsi, la portée minimale d'un canon AA de 57 mm russe avec weather = 3 est de 5) ;
- l'unité réussit un test d'expérience : $\text{random}(100 + 50 \times \text{tirs restant}) < \text{expérience}$.

Un test supplémentaire doit être réussi par une unité qui n'est pas une unité AA et veut tirer avec une arme qui n'est pas un SAM.

Ainsi, comme on peut le voir, il ne faut pas trop compter sur les blindés et l'infanterie pour tirer à tous les coups contre les avions. Pour une unité anti-aérienne, l'expérience reste primordiale, et elle affectera également les chances de toucher. □

LES MUNITIONS

SP2 compte quatre types de munitions : HE (explosif), AP, HVAP (= Sabot) et HEAT.

Tout d'abord, une remarque sur un petit problème de dénomination : il est possible de lire parfois Sabot, parfois HVAP. Il s'agit de la même munition et ces termes sont interchangeables dans SP2. L'usage de ces termes pendant la conception du jeu a été marqué par une certaine confusion et, de plus, ils sont très mal choisis. Le terme HVAP (High Velocity Armor Piercing) dans SP2 ne désigne pas des obus-flèches, mais la meilleure munition, quelle qu'elle soit, dont dispose l'unité. Ce terme est donc générique et regroupe plusieurs types de munitions réelles : APDS (Armor Piercing Discarding Sabot), HVAP (High Velocity Armor Piercing) et APFSDS (Armor-Piercing Fin-Stabilized Discarding Sabot) — ces trois types pouvant être rassemblés sous le terme d'obus-flèches en français — et enfin munition à uranium appauvri (munition AC de dernière génération). De fait, le terme HVAP dans SP2 ne regroupe pas les mêmes munitions selon les chars !

Déjà complexe, ces problèmes de dénominations entraînent une certaine confusion. De nombreux joueurs — et à raison — se sont demandés pourquoi le T-80 était doté de munitions Sabot dans SP2, contrairement à la réalité ? La raison est que les munitions à sabot détachable sont représentées dans la catégorie AP par SP2 pour ce char, alors que le terme HVAP/Sabot du T-80 représente les obus en uranium, dont le T-80 n'est pas doté. De quoi troubler plus d'un joueur !

Quant aux obus HEAT, ils représentent également les munitions de type HESH (High Explosive Squash Head).

● Choix des munitions

A chaque tir, c'est le programme qui choisit l'obus tiré par une unité, en estimant la quantité de blindage qu'il doit percer sur la cible. Le programme prend en considération l'angle d'attaque (avant, côtés ou arrière) et la portée.

Contre les cibles non blindées, le programme choisit toujours des obus HE (High Explosif). S'il n'y en a pas, il sélectionne un obus HEAT (High Explosif Anti Tank) qui a un pouvoir anti-personnel.

Face à des cibles blindées, le programme calcule l'efficacité de chacun des quatre types de munitions contre la cible, en prenant en considération portée et blindage (voir formules de pénétration plus loin). L'ordinateur choisit alors la meilleure munition, avec les exceptions suivantes :

1. Si la meilleure munition est du HVAP ou une charge creuse (HEAT) mais qu'un obus AP est amplement

A la différence du premier *Steel Panthers*, la cadence de tir en début de partie n'est pas automatiquement de 6, mais dépend de la formule de calcul de cadence. Ici, ces modélisations aléatoires servant un RPG-7 ont un moral de 65. La cadence de tir au début du scénario est donc de 65/20 x 100/90 = 3,6. L'unité dispose donc de 3 coups... et elle va en avoir besoin ! (Image extraite du scénario *Sau la route de Kabout* de notre CD-Rom)

suffisant pour percer la cible, alors le programme tirera un obus AP (les munitions HVAP et HEAT sont performantes mais précieuses).

2. Si la meilleure munition est un obus HVAP mais qu'un obus HEAT est amplement suffisant, l'obus HEAT sera choisi car les obus HVAP sont généralement rares.

FORMULE DES TIRS

Le pourcentage affiché lorsque l'on clique avec le bouton droit sur une cible est la chance de toucher avec la première arme de l'unité (les chances des autres armes ne sont pas affichées). Voyons ici comment ce pourcentage est calculé.

Une note importante avant de commencer : la chance de toucher est sérieusement affectée par des tests (jets de dés) sur l'expérience de l'unité. Ces tests n'étant effectués qu'au moment du tir réel, le pourcentage affiché est celui estimé avant modification par ces tests. C'est pourquoi l'estimation peut être de 99 % mais, au tir, la formule passe à 49 %.

La formule de base donnant la chance de toucher est (on respire un grand coup !) :

Si portée > Weapon accuracy :

Précision = 25 + 24 x (Wpn Acc - portée) / Wpn acc

Si portée < Weapon accuracy :

Précision = 25 - 24 x (portée - Wpn acc) / (portée max - Wpn acc)

Pour les missiles :

Missiles, à moins de deux fois la portée minimale :

Acc = weapon acc/4

Missiles, à plus de deux fois la portée minimale :

Acc = weapon acc/2

La portée minimale d'une arme est le second chiffre indiqué dans la colonne « Portée ».

Exemple : un canon avec une précision de 30 tirant à 20 hexagones a une chance de base de toucher de 37 %. Notons que d'après ces formules, cette chance de base ne peut être supérieure à 49 %.

Cette chance de base est alors modifiée par de nombreux facteurs pour obtenir la chance finale de toucher :

● la chance de toucher est **augmentée** par :

– une difficulté de jeu réglée sur Facile (multiplie la chance par 3/2);

– n'avoir aucun point de suppression (surtout pour les ATGM, ceci double leur chance de toucher);

– une grande expérience (> 65);

– si la cible a une grande taille (Size);

● la chance de toucher est **diminuée** par :

– les points de suppression du tirer affecte les tirs de missiles plus sévèrement, avec : Accuracy = Accuracy - 100 - (24 pour les missiles x suppression) / 100;

– une difficulté de jeu réglée sur Difficile (chance multipliée par 2/3);

– une portée > 10 + 2 x Range Finder pour un tir de munitions HE;

– le 1^{er} (divisé par 4) et le 2^e tir (divisé par 2) pour un canon (la pénalité est diminuée par un bon score de Range finder);

– cible en défilement (hull down), enterrée (dug-in), immobile dans du terrain accidenté ou bâtiments;

– une petite taille de la cible (note : l'infanterie offre une cible plus grande si elle fait feu);

– le mouvement du tirer (plus le tirer bouge en nombre d'hexagones, pire est la pénalité). Cette pénalité est réduite par un bon score de stabilisateur de tir;



– le mouvement de la cible (idem, pénalité réduite par un bon score de contrôle de tir);

– un tir de SAM ou arme dirigée par radar contre une cible dont le score de contre-mesures électroniques (EW) est supérieur à l'EW du tirer.

– une expérience inférieure à la moyenne (< 65).

– enfin, comme on l'a dit, un jet aléatoire sous l'expérience qui échoue (un échec divisé par deux la chance de toucher).

On constate que l'expérience et la suppression du tirer affectent très sévèrement les chances de toucher. Infliger 40 points de suppression à l'ennemi réduit ses chances de 80 %. Il est très utile de tirer intensément sur un ennemi dangereux, même sans le détruire. Ceci peut le faire fuir et vous protégera. Face une équipe de missiles, même un point de suppression dérange son tir.

● Esquive de missile antichars (ATGM)

Les cibles capables de mouvement ont une chance d'esquiver un missile lancé contre elles. Pour cela, la cible doit être enterrée (dug-in), dans la forêt ou en terrain accidenté (rough), ou être plus haute que le tirer.

Le missile est esquivé si :

random(300) < (portée x expérience x vitesse max) / 750

Ceci favorise les chars rapides avec des équipages expérimentés.

Par exemple, un char avec un potentiel de mouvement de 32 PM et un équipage avec 65 % d'expérience a une chance d'esquiver de 20 x 65 x 32 / (750 x 300) = 18 % pour un missile tiré à 20 hexagones.

● Mouvement d'évasion des hélicoptères

Si un hélicoptère reçoit un tir à très courte portée (portée < 3 + random(4), ou qu'il est touché et endommagé, ou s'il subit un tir de SAM, il effectuera une manœuvre évasive et s'enfuiera de sa propre initiative.

LOCALISATION D'UN IMPACT

Si la cible est touchée, la table suivante détermine la localisation touchée :

random(100)	Résultat
01-70	Caisse (null)
71-100	Tourelle
101+	Haut (top)

Modificateurs :

Tirer au moins 10 m plus haut que la cible : + 10

Tir indirect : + 30

Les avions ont deux chances sur trois de toucher le haut (top) d'une cible au lieu d'utiliser cette table.

Le côté (avant, côté, ou arrière) touché est lui aussi

déterminé par un tirage aléatoire et par l'orientation du char. Par exemple, si le projectile arrive de la droite à 30° (par rapport à la direction avant du char), alors il y a une chance de 60/90 = 66 % pour que l'avant soit touché, et 30/90 = 33 % que le côté droit soit touché.

Il est donc possible d'obtenir un impact frontal avec un tirer situé assez à droite de l'avant de la cible par exemple. Ce n'est pas un erreur. Contrairement à d'autres jeux, le côté touché dépend aussi d'un facteur aléatoire. Ceci représente les aléas d'un impact sur les objets complexes que sont les chars.

Quel que soit le résultat obtenu par les tables ci-dessus, le résultat final peut être remplacé par un impact sur les chenilles (track hit). La probabilité est de 10 % pour un impact frontal ou arrière, et de 20 % pour un impact sur un côté, et de 80 % pour un tir indirect (le shrapnel d'un obus d'artillerie affecte le plus souvent les chenilles).

PETIT GLOSSAIRE DU CHEF DE CHAR

Void un rappel des principaux termes et abréviations utilisés dans *Steel Panthers 2* :

– **warhead** ou shell size : « taille » du projectile (valeur

– **warhead** : d'une arme)

– **Electronic Warfare** : valeur de contre-mesures électroniques d'une unité

– **Pen** : pénétration (épaisseur de blindage pénétrée en centimètres)

– **Acc** : chance de toucher

– **Shots** : nombre de tirs que peut effectuer une arme

– **Weapon accuracy** : précision d'une arme

– **ATGM** : missile anti-char guidé (Anti-Tank Guided Missile)

– **AA/AAM** : artillerie anti-aérienne (canons seulement inclus pas les SAM)

– **SAM** : missile sol-air (Surface-to-Air Missile)

– **VP** : point de victoire.

– **PM** : point de mouvement.

– **HVAP** : obus perforant à haute température (aussi appelé Sabot dans le jeu, voir explications dans le texte)

– **HE** : obus explosif (High Explosive) et armes d'infanterie

– **HEAT** : charge creuse

– **MG** : mitrailleuse (Machine Gun)

– **random(10)** : jet de dé aléatoire effectué par l'ordinateur, ici par exemple de 1 à 10.

– **Fire control** : score de qualités des optiques de tir

– **Fire control** : score de qualités de vision de l'unité

– **Range finder** : score de qualités des télémètres. Ce score n'est pas affiché dans l'encyclopédie mais il apparaît dans l'écran après avoir cliqué à droite sur une unité.

PENETRATION DES CIBLES BLINDEES

Examinons maintenant ce qui arrive quand une cible blindée est touchée. La pénétration et le blindage sont exprimés dans SP2 en millimètres, et tous les blindages (composites, Chobham, etc.) sont exprimés par un chiffre correspondant à un « équivalent en centimètres d'acier vertical ».

La valeur de pénétration d'un projectile est obtenue par la formule suivante :

Pénétration d'obus HE =

$$(HE \text{ Pen} \times (1 + 2 \times [\text{portée max} - \text{portée}] / \text{portée max})) \times (1 + 1d100/100)/6 + \text{random}(\text{warhead})$$

Avec HE Pen la pénétration de l'obus HE.

Pénétration d'obus AP/HVAP =

$$AP/HVAP \text{ Pen} \times (1 + 2 \times [\text{portée max} - \text{portée}] / \text{portée max}) \times (1 + \text{random}(100)/100)/6 + \text{warhead}$$

Avec AP/HVAP Pen la pénétration de l'obus.

Obus à charge creuse (HEAT) :

– si $\text{random}(100) < 10$, alors pénétration = HEAT Pen/10 (ceci représente les obus défectueux)

– sinon Pénétration = $\text{random}(\text{HEAT Pen}/2) + \text{HEAT pen}/2$

Toutes ces formules complexes suscitent quelques commentaires. Si l'on applique la formule AP/HVAP ci-dessus à une portée zéro (bout portant) et le tirage aléatoire (1d100) = 50, on obtient : pénétration moyenne à bout portant = AP/HVAP Pen $\times 3/4 + \text{warhead}$.

A portée maximale, on a : pénétration moyenne à portée max = AP/HVAP pen/4 + warhead.

La pénétration affichée dans l'encyclopédie n'est pas, comme on a pu le lire sur Internet ou ailleurs, la pénétration à 500 mètres, mais approximativement la pénétration à bout portant. La taille de l'obus (warhead) entre

EFFET D'UN TIR EN CAS DE NON-DESTRUCTION D'UN VÉHICULE

Impact dans les chenilles (track hit) :

Immobilisé, et l'équipage abandonne le char si le véhicule était en retraite ou en déroute.

Impact sur le haut (top hit) :

– 50 % de chance : moteur touché. Le véhicule est immobilisé, l'équipage abandonne s'il était en retraite ou en déroute.

– 50 % de chance : impact sur le haut de la tourelle, les deux premières armes ont 75 % de chance d'être détruites ; si la première arme était déjà KO, le véhicule est détruit. L'équipage subit des pertes.

Impact sur la tourelle (turret hit) :

Les deux premières armes ont 75 % de chance d'être détruites ; si la première arme était déjà KO, le véhicule est détruit. L'équipage subit des pertes.

Impact sur l'avant de la caisse (front hull hit) :

Les 3^e et 4^e armes ont 75 % de chance d'être détruites ; l'équipage subit des pertes.

Impact sur le côté de la caisse (side hull hit) :

– 50 % de chance : moteur touché. Le véhicule est immobilisé, l'équipage abandonne s'il était en retraite ou en déroute.

– 50 % de chance : impact sur le côté. Les 3^e et 4^e armes ont 75 % de chance d'être détruites ; l'équipage subit des pertes.

Impact sur l'arrière (rear hull hit) :

– 80 % de chance : moteur touché. Le véhicule est immobilisé, l'équipage abandonne s'il était en retraite ou en déroute.

– 20 % de chance : impact sur le côté. Les 3^e et 4^e armes ont 75 % de chance d'être détruites ; l'équipage subit des pertes.



Ci-dessus, de gauche à droite.

Pour illustrer la formule de pénétration sur une cible blindée, nous avons choisi l'exemple d'un AMX30-B2 faisant feu sur un T-72M1 irakien (au hasard !). L'AMX30B2 tire un obus-flèche (HVAP) avec son canon de 105 mm (ACC : 25, Pen HVAP : 46, portée max : 100, warhead : 5). Le coup touche l'avant de la caisse (blindage : 33 cm). La portée est de 2 km (40 hexagones). Selon la formule, la pénétration de l'obus est : $46 \times (1 + 2 \times (100 - 40)/100) \times (1 + \text{random}(100)/100)/6 + 5$.

Supposons que le tirage de dé soit moyen, avec $\text{random}(100) = 50$. L'obus pénètre donc 30,3 (arrondi à 30) cm de blindage, ce qui est inférieur au blindage. L'obus ricoche ! Pour percer le blindage de 33 cm, il aurait fallu que le tirage aléatoire soit supérieur à 70, c'est-à-dire que le char français n'a que 30 % de détruire son adversaire (en supposant qu'il le touche). Maintenant, le T-72M1 irakien riposte et touche avec un obus AP de son canon de 125 mm (ACC : 25, Pen AP : 39, portée max : 100, warhead : 6). Avec un tirage aléatoire moyen, le calcul de pénétration donne : $39 \times (1 + 2 \times (100 - 40)/100) \times (1 + 50/100)/6 + 6 = 27,45$ cm de blindage. C'est plus que n'en possède le char français, à n'importe quel endroit. L'AMX30B2 est détruit ! De toute manière, le T72 est assuré de pénétrer le blindage de l'AMX30, sa puissance de pénétration minimum étant de 20 à cette distance. Moralité de cet exemple : entre protection et puissance de pénétration, c'est souvent le premier qui l'emporte...

en ligne dans la pénétration, un gros projectile étant plus efficace en vertu de sa masse.

Le blindage de la cible se pénètre si, bien évidemment, la pénétration est supérieure au blindage du côté touché.

La cible subit alors de la suppression et peut être forcée de fermer ses trappes (bouton up) si le tir vient d'une portée inférieure à 10.

Certaines cibles bénéficient d'une protection spéciale :

– les **fortifications** ont une valeur de 15 ajoutée à leur blindage si $\text{random}(\text{tir}+2) > 1d10$ (les points faibles des fortifications ne sont pas visibles à longue portée).

– le **blindage réactif** a une chance sur trois de annuler les effets d'un obus à charge creuse (HEAT) si une cellule est activée, et sinon double le blindage effectif contre tous obus à charge creuse.

Une cellule de blindage réactif est activée par obus à charge creuse si $\text{random}(100) < \text{score de blindage RA (réactif) de la face touchée}$. Chaque fois qu'une cellule réactive est ainsi « utilisée », le score de blindage réactif de la face est diminué de 1, ce qui représente l'épuisement

du nombre de cellules. Pour savoir si un char dispose de blindage réactif, il suffit de jeter un dé dans l'encyclopédie, au blindage RA.

DEGATS INFLIGES AUX CIBLES BLINDEES

De manière simple, une cible blindée pénétrée est détruite si :

Survie $\leq \text{random}(6)$ ou si warhead $> \text{random}(15)$

Le score de survie (survival) de chaque véhicule est affiché dans l'encyclopédie.

Sinon, la cible prend des dégâts selon l'encadré ci-contre.

Lorsque l'équipage prend des pertes, chaque homme d'équipage est tué si :

$\text{random}(100) < 50 + 7 \times \text{warhead}$ (maximum : 90% de chances).

Un char qui n'a plus d'hommes d'équipage est détruit.

DEGATS INFLIGES AUX CIBLES NON BLINDEES

Contrairement aux cibles blindées, qui sont touchées individuellement, toutes les unités non blindées (« soft targets ») situées dans une case touchée par un tir HE (ceci comprend les armes d'infanterie) peuvent potentiellement subir des dommages. Attention donc aux entassements d'unités dans le même hexagone.

La létalité d'un tir direct de munitions HE est proportionnelle à la valeur de destruction (kill number) de l'arme utilisée, valeur donnée par l'encyclopédie. (Note : les obus HEAT peuvent également être utilisés contre le personnel. Dans ce cas, le score de « warhead » de l'arme est utilisé au lieu de la valeur de destruction).

La létalité du tir est également proportionnelle à la chance de toucher (precision) du tir. Pour l'infanterie utilisant son arme légère principale (première arme dans la liste), la létalité est également multipliée par le nombre d'hommes restant dans l'unité. Ainsi, douze hommes tirant un FAMES sont deux fois plus dangereux que six hommes. Cette multiplication ne s'applique pas aux mitrailleuses d'un groupe de combat (il n'y a qu'une arme par unité).

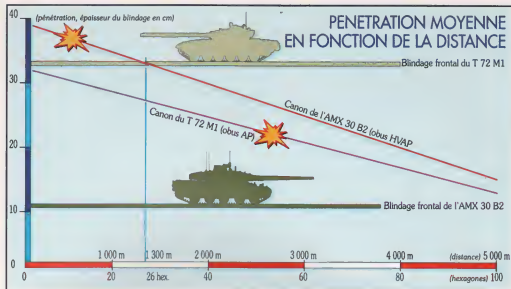


Le jeu comporte également quelques bonus spéciaux :
 - un tir adjoint par de l'infanterie de l'USMC obtient un bonus (NDLR : il n'y a pas, à première vue, de raison particulière pour ce bonus, mis à part que les Américains aiment se prendre pour des Rambo, les braves gens...),
 - un tir par de l'infanterie dont l'expérience et le moral sont ≥ 90 obtient un bonus.

Un tir HE « touche » toujours sa cible (exception : si la portée est > 4 et la chance de toucher est < 10 , il y a une chance pour que le tir touche une case adjacente au hasard), mais peut parfaitement n'y causer aucun dégât.

Pour chaque unité présente dans la case visée, les dégâts éventuels sont calculés. Le programme effectue un calcul compliqué qui serait trop long à expliquer ici, mais les facteurs déterminants en sont :

Le graphisme en haut à droite présente la pénétration selon la distance des deux blindés de notre exemple. Pour avoir une bonne chance de détruire son adversaire, l'AMX doit tirer à moins de 26 hexagones.



Protection de la cible :

Terrain	Score de protection
Enterré, bâtiment en pierre, accidenté	80
Arbres, bâtiment en bois	25
Autre	0

Par ailleurs :

- la protection est divisée par deux si la cible tire (s'exceptant ainsi).
- la protection est réduite de $\text{warhead} \times (1/2)$ (de gros obus ignorent le terrain). Exemple : face à un obus de 152 mm (taille 7), une maison en pierre n'offre qu'une protection de 52. Pour des combats en ville, achetez du gros calibre !

Autres modificateurs :

- une unité qui a bougé d'un hexagone est deux fois plus vulnérable aux tirs HE;
- une unité qui a bougé de plus d'un hexagone est quatre fois plus vulnérable;
- les unités dont l'expérience est > 85 voient leurs pertes quelque peu diminuées;
- de l'infanterie expérimentée (exp. > 80) qui subit des pertes peut se plaquer au sol (« A couvert ! »). Une unité qui se plaque au sol est dorénavant considérée comme immobile et, si elle ne tire pas, ne subit plus les pénalités décrites ci-dessus, prenant moins de pertes

LES GILETS PARE-BALLES

Eh oui ! SP2 peut simuler des protections individuelles pour les soldats (gilets en kevlar qui arrêtent certains projectiles, pare-chocs, etc.). Ces protections n'ont finalement pas été données aux unités de la version publiée du jeu, mais il est possible d'expérimenter en donnant un blindage frontal (AP) minime aux unités de fantassins en utilisant un éditeur, comme SPOBEDT (nous tâcherons d'inclure cet éditeur dans le prochain CD-Rom de CyberStratégie). Chaque homme touché est sauvé par son gilet pare-balles si $1610 < \text{blindage frontal}$.

par les tirs subséquents (c'est pourquoi, si l'ennemi bouge ou tire, il peut être avantageux d'effectuer votre tir le plus efficace en premier).

L'expérience peut aussi sauver des vies : tout homme initialement tué est sauvé si $\text{random}(150) < \text{expérience}$!

Enfin, les unités d'armes lourdes (avec des servants) sont plus vulnérables : une telle unité est détruite immédiatement si $\text{random}(10) < \text{warhead}$ du projectile qui l'attaque.

Par ailleurs, tout tir HE inflige de la suppression :
 - unités blindées : si l'unité est un AFV ou un APC, il subit 1 point de suppression. Tout passager doit descendre et subir des pertes.

- unités non blindées (personnel) : l'unité prend quatre points de suppression si elle est cachée (ceci peut arriver en cas de tir indirect), deux points sinon.
 Une unité subit six points de suppression par homme tué.

Une unité en déroute prend quelques points de suppression supplémentaires.

Chaque cible détruite réduit de 1 la suppression du tireur.

Rédaction

Une unité se rend si elle a perdu plus de la moitié de ses hommes et si sa suppression est supérieure à la moitié de son moral. Ceci dit, dans la version 1.01 du jeu, les réductions n'ont plus lieu.

Il est important de comprendre que plus il y a d'hommes et d'unités dans un hexagone, plus les pertes subies à des tirs HE sont importantes. Ici comme dans beaucoup d'autres jeux, la dispersion est recommandée, surtout lorsque l'on voit la létalité des armes de SP2 ! Un petit coup de lance-grenades automatique ou de canon de 20 mm et hop !, il n'y a plus personne...

Dans un prochain article, nous parlerons des mécanismes de commandement, de la suppression, de l'artillerie, et de bien d'autres choses. En attendant, essayez d'utiliser ces informations pour vos tactiques sur le terrain ! □





La Bourse, ton univers impitoyable

La stratégie ne se limite pas au domaine militaire. Les leçons de Sun Tsu ou Clausewitz peuvent également s'appliquer au monde impitoyable de la finance de marché. C'est cette idée que Monte Cristo Multimedia propose de mettre en valeur avec *Trader 97*, une production française qui se veut autant ludique que pédagogique.



TRADER 97

Par Frédéric BEY

Le principe de base de *Trader 97* est d'une simplicité déconcertante : le joueur doit gagner de l'argent avec justesse, pour seule arme de départ, un pécule d'argent... La recette est dès lors évidente, tout achat d'actions, de contrats MATIF ou de devises à un cours donné doit se solder par une revente à un cours supérieur pour dégager des profits ! Mais, derrière ces truismes, se cachent toute la complexité des marchés financiers et leur sensibilité aux événements politiques, économiques ou sociaux.

Le jeu débute en 1997 et se prolonge jusqu'à l'an 2000, dans un contexte fictif fortement inspiré de l'actualité immédiate. Le joueur est contacté par un certain Michael Nikos (croisement de Michael Douglas dans le film *Wall Street* et du célèbre financier Georges Soros ?). Trop occupé par la remise à flot de la banque Leaning récemment coulée par un trader frauduleux (à, on reconnaît clairement la banque Bearings ?), Nikos vous confie la gestion de son portefeuille. Au départ, prudent, il ne vous propose que 5 millions de francs, à faire fructifier pendant trois semaines sur le seul marché du pétrole.

Si tout se passe bien, c'est-à-dire si vous gagnez de l'argent, l'enveloppe passe à 50 MF et permet de vous investir à un autre secteur (la bourse). Tant que vos investissements sont couronnés de succès, les choses continuent ainsi et Nikos vous confie de plus en plus d'argent, plus de moyens (un analyste, un enquêteur ou encore un avocat) et plus d'armes (la possibilité d'emprunter, de vendre à découvert ou de recourir à des OPA). Votre objectif reste, lui, toujours le même : gagner

encore et toujours plus d'argent et faire mieux que vos concurrents (gérés par l'IA du jeu), même s'il est assorti de quelques compléments cosmétiques (sauver l'Australie et l'Euro des griffes d'un raider...).

LES JOIES DE LA FINANCE

Pour débiter efficacement dans ce jeu, il est fortement conseillé de posséder un « bon vernis » financier pour comprendre rapidement, par exemple, que si les taux d'intérêt baissent, le cours du MATIF va monter ! Mais *Trader 97* se distingue intelligemment en fournissant en plus du CD-Rom « jeu de simulation » un second CD-Rom « guide pédagogique » pour se familiariser, en multi-média, aux mondes des marchés financiers. En y consacrant un peu de temps, les choses deviendront vite limpides aux novices !

Le jeu lancé, le joueur dispose sur un seul et même écran (sensé représenter le micro-ordinateur personnel de Nikos) de tous les éléments lui permettant de visualiser les marchés, de s'informer et d'agir. Le jeu fonctionnant en temps réel, l'écran comprend une zone calendrier (à l'échelle des jours de la semaine) sur lequel le temps s'écoule imperturbablement (un réglage de la vitesse du temps est possible). De même, des messages et des flashes d'actualité s'affichent (totalement sur le poste de travail. Pour les consulter en détail, il faut prendre le temps de les visualiser et de les analyser via l'interface « Big Browser » (appréciez le jeu de mot...).

Toujours en temps réel, les cours évoluent sur les différents marchés et secteurs qui les composent. Il

Trader 97 utilise un seul écran, où s'affichent toutes les informations du jeu : cours du marché, gros titres des journaux, compte-rendus des collaborateurs. C'est pratique mais vite un peu lassant...

n'est bien sûr pas possible de suivre en même temps toutes ces évolutions via l'interface « marchés ». Le joueur devra choisir d'afficher sur son unique écran les courbes ou graphiques concernant un seul secteur et devra constamment jongler vers ceux où il a également investi de l'argent. Au total, il y a 16 secteurs économiques sur lesquels le joueur aura progressivement la possibilité d'opérer (pétrole, change, bourse, alimentation, tourisme, cinéma, or, media, etc.).

Pour agir, c'est-à-dire principalement acheter ou vendre, l'apprenti trader dispose d'une zone dans laquelle le joueur peut, après avoir sélectionné la valeur qu'il s'intéresse dans un secteur, fixer le montant de la transaction qu'il envisage (à 100 % des liquidités disponibles). Celle-ci se fera « au cours » du marché, four-

1. Browser, en anglais, veut dire feuilleter et, en informatique, indique un outil permettant de circuler dans un fichier, où le jeu de mot Big Browser, comme Big Brother du roman 1984 de Georges Orwell...



GESTION FINANCES

Jeu CD-Rom PC. Nécessite un 486DX2/66 avec 8 Mo, Pentium 90 avec 16 Mo recommandé. Fonctionne sous Windows 95 ou 3.1.

ni par l'ordinateur, au moment de la confirmation de l'ordre (gare aux décalages soudain des cours...). Le portefeuille du joueur est visualisé et valorisé en temps réel dans cette même zone d'écran (liste de vos avoirs et de leur valorisation instantanée — c'est-à-dire du gain ou de la perte obtenue en cas de revente immédiate).

Enfin, au fur et à mesure de leur entrée en jeu, vos collaborateurs pourront être placés dans le secteur économique du marché qui suscite de l'intérêt. Par exemple, en plaçant par un glissement de souris votre analyse sur le secteur « bourse », vous obtiendrez dans les deux ou trois jours, moyennant honoraires, un rapport de tendance et des conseils. Votre « insider » fournira de la même façon des informations « confidentielles » relevant parfois du délit d'initié. Et votre enquêteur, que vous pouvez lancer aux trousses de vos adversaires, vous fournira de quoi les mettre en difficulté auprès de la COB (instance de contrôle de la régularité des opérations). A l'inverse, votre avocat vous permettra de vous défendre d'attaques exactes symétriques...

LE QUATRIEME POUVOIR

En plus d'une remarquable facilité d'installation et d'un fonctionnement parfaitement stable sous Windows 95 (pas un plantage au cours des tests), Trader 97 brille par la qualité de son habillage multimédia. Tout au long du jeu, l'information constitue la meilleure arme pour anticiper et agir efficacement sur les marchés. Le joueur peut choisir de la filtrer sur le seul secteur où il est en train d'agir, ou d'en avoir la liste exhaustive. S'il choisit de la consulter en détail, elle apparaît sous une forme particulièrement soignée.

On trouve aussi bien des animations vidéo (messages personnels de Nikos, flash d'informations de la télévision « comme en vrai »), que des messages seu-

lement sonores (flash d'information radio type France-Info) ou des restitutions graphiques (« Une » de journaux). Du point de vue de l'ambiance, c'est sans doute la réussite principale du jeu. Du point de vue de l'intérêt ludique, c'est également le ressort essentiel de la simulation. En effet, toutes les stratégies vont être basées sur l'anticipation des effets des nouvelles économiques ou politiques sur les différents secteurs du marché.

Il suffit par exemple que la société Sidel soit présente pour fournir les bouteilles d'eau officielles des prochains jeux olympiques pour que son action grimpe en flèche. Il ne suffit pourtant pas de comprendre les effets « logiques » d'une information, il faut aussi percevoir et anticiper la façon, plus ou moins subjective, dont vont y réagir adversaires ou partenaires !

Le seul reproche qui peut être fait à Trader 97 à propos de ces illustrations porte sur l'aspect souvent trop caricaturales des animations vidéos (tournées avec de vrais acteurs). Nikos est parfaitement insupportable dans ses interventions : a-t-il réellement besoin de vous parler de son jet privé tout en se faisant caresser les cheveux par une belle inconnue (j'en passe et des meilleures...). Les adversaires du joueur sont du même acabit : Gunther Lars investit des fonds provenant de la caisse noire de l'ex-STASI (services secrets allemands), Marie Desplombes est une séductrice qui ne reculera devant rien pour servir ses intérêts, ou encore Ivan Mirkovitch dit « Ivan le fou » prend des risques insensés avec une intuition infaillible...

STRESS ET STRATEGIE

Globalement, la simulation présentée par le jeu est très réaliste. Après quelques tâtonnements, de bons réflexes stratégiques apparaissent naturellement : éviter d'investir tout son argent dans le même secteur d'activité, garder des liquidités pour les bons coups et les opportunités soudaines, surveiller les positions de ses adversaires (le joueur peut visualiser le secteur où



ils sont en train de spéculer), suivre en temps réel la valorisation de son portefeuille ou encore diminuer les prises de risques par des investissements complémentaires (stratégie dite « de couverture »). Tout y est, y compris le stress généré par l'obligation d'être à la fois le plus rapide et le plus réfléchi...

Rien de pire que d'attendre trop longtemps avant de revendre ses barils de pétrole pour se retrouver bloqué, impuissant, par la fermeture du marché un weekend où l'OPEP va annoncer par surprise une baisse importante des prix du brut ! Tous ces éléments donnent son intérêt principal au jeu. A l'inverse, le fait de jouer en permanence à partir d'un seul et même écran et le fait de ne pouvoir, surtout en début de partie, qu'alterner deux actions (acheter ou vendre) rend sa pratique un peu répétitive, voire lassante. C'est souvent le même refrain qui rythme la partie, cela paradoxalement malgré la très grande diversité des événements proposés.

De plus, à moins d'être un Inconditionnel des marchés financiers, on déplorera sans doute rapidement le classicisme global du scénario. Par contre, quel plaisir de parvenir à force de succès au niveau ultime de la reconnaissance, celui de « gourou » des marchés et de pouvoir alors influencer médias et investisseurs par le poids des mots de ses annonces ! Renommée — et richesse — quand tu nous tiens...

Frédéric Bey est responsable de l'organisation au MATIF SA (Marché à terme international de France).



TRADERS 97

Jeu pour CD-Rom PC édité en français par Monte Cristo Multimédia.

Qualités : facile d'accès (grâce à un second CD-Rom purement pédagogique), bonne reconstitution du « stress des marchés », animations vidéos et graphiques très riches et variées.

Défauts : parfois un peu caricatural sur le monde de la finance, parties assez vites répétitives, jouable seulement en solitaire.



Classique et de bon goût

A PRES de nombreuses années de concurrence sur le marché du jeu de stratégie informatique, les célèbres firmes SSI et SSG ont décidé de mettre en commun leurs talents pour nous offrir une nouvelle série de jeux sur la Seconde Guerre mondiale. Le premier module a pour cadre l'une des plus célèbres opérations sur le front de l'Ouest : la bataille des Ardennes.



LA BATAILLE DES ARD

Par Sylvain FERREIRA

Dès le premier abord, *La Bataille des Ardennes* présente une grande ressemblance avec les jeux de la série *V for Victory - World at War*, d'Avalon Hill/Atomic Games. L'échelle de jeu est au niveau du régiment ou du bataillon, selon les unités, l'échelle de terrain est à peu près la même. L'aspect visuel est lui aussi de la même trempe, avec une représentation traditionnelle des unités sous forme de pions mais une carte un peu terne (en raison de la représentation abusive des concepteurs d'un terrain que l'on croit trop souvent recouvert de neige, de Liège à Saint-Vith).

La représentation des unités est variable en fonction des options choisies, cela va des bons vieux symboles OTAN aux allouettes en passant par les insignes des divisions (à plus agréables à mon goût).

Tout comme dans la série *V for Victory*, aucun indicateur de puissance de feu ou de mouvement n'apparaît sur les unités, tous ces paramètres s'affichent lorsque l'on sélectionne l'unité dans une fenêtre en bas de la carte. De gauche à droite apparaissent la puissance de feu en attaque, la puissance de feu en défense et enfin la capacité de mouvement. Pour les unités d'artillerie, seules les capacités de défense et de mouvement sont affichées.

Contrairement à la série *V for Victory*, les états-majors ne sont pas représentés, des unités de ravitaillement les remplacent et jouent un rôle primordial en soutien de toute opération à caractère offensif. En effet, les unités non ravitaillées voient leur capacité de mouvement diminuée et elles ne peuvent plus mener d'attaques.

Enfin, le tour de jeu représente une demi-journée complète, sans tour de nuit, avec entrée de renforts ou points de remplacement en début de tour.

UN SYSTEME SIMPLE MAIS EFFICACE

Le jeu se déroule selon le principe traditionnel du jeu d'histoire sur carte, au tour par tour. L'initiative change en fonction des scénarios, et plusieurs options (météo historique ou aléatoire, bonus d'attaque ou de ravitaillement, etc.) permettent d'accroître le réalisme et sont à la disposition des joueurs dans le menu de présentation générale.

La encore, les habitudes de la série *V for Victory* ne seront pas dépayées.

En début de tour, le joueur doit d'abord vérifier si ses unités sont bien ravitaillées et, le cas échéant, déplacer ses unités de ravitaillement pour corriger la situation à partir du tour suivant.

À la différence des jeux de chez Atomic, le joueur ne gère pas l'ensemble du ravitaillement disponible pour son armée, l'ordinateur définit en fonction des scénarios et des options choisies un pourcentage global de ravitaillement disponible pour le tour de jeu. Ce pourcentage correspond ensuite à la possibilité de déplacer ses unités avec l'ensemble de leur potentiel ou avec des capacités amoindries. Ce système, plus arbitraire et moins réaliste que chez Atomic, ne permet pas de diriger vos faibles capacités sur la ou les divisions les plus importantes au détriment d'unités affectées à des tâches statiques.

Enfin, le système classique des zones de contrôle est utilisé, et influence les mouvements et les lignes de ravitaillement. Il faut donc rester vigilant afin d'éviter les encercllements et autres surprises du genre.

DES MECANISMES DE COMBAT INGENIEUX

En ce qui concerne les combats, ils se déroulent dans n'importe quel ordre et il n'y a pas de différence entre la phase de mouvement et les combats, ce qui permet d'exploiter tout de suite les éventuelles brèches créées dans le dispositif ennemi. Les unités peuvent se déplacer et combattre, puis se déplacer à nouveau si elles ont encore des points de mouvement. Ceci représente à merveille l'ambivalence des combats à caractère mobile de la Seconde Guerre mondiale. Bien sûr, les résultats de telles percées peuvent être dévastateurs.

Lorsqu'une de vos unités souhaitait combattre, elle doit être adjacente à l'ennemi, et le joueur peut opter pour deux types d'attaques différents (en sélectionnant sur l'écran de combat où apparaissent tous les modificateurs, ainsi que le rapport de force entre les deux unités). La première possibilité consiste à attaquer uniquement avec l'unité sélectionnée, quand l'attaquant est largement supérieur au défenseur.

La seconde option permet de faire intervenir toutes les unités adjacentes à la cible, les unités d'artillerie à portée de tir, ainsi qu'un éventuel soutien aérien si la météo est suffisamment démente (pour les croyants, la prière est recommandée, puisque le Seigneur semble avoir entendu celles du général Patton pour cette circonstance). Cette option est souvent la plus utilisée pour obtenir des rapports de 3/1 ou plus afin de pouvoir remporter le combat. À signaler toutefois que si les unités qui apportent leur soutien sont en zone de contrôle ennemie, leur efficacité est moindre.

Stratégie

Seconde Guerre Mondiale

Jeu CD-Rom PC, ÉDITÉ PAR SSI logiciel en anglais, manuel en français. Fonctionne sous Windows 95, nécessite un Pentium 90 avec 8 Mo. Parution cet été.

L'échantillon des résultats de combats est des plus classiques là encore, et va du recul avec ou sans perte pour l'attaquant ou le défenseur, aux pertes sans recul. Précisons surtout qu'ils sont résolus par un écran propre, très détaillé et agréable, qui présente tous les modificateurs et appuis éventuels.

DES PARTICULARISMES INTERESSANTS

Parmi les nombreux aspects spécifiques à la bataille, les concepteurs ont insisté sur plusieurs aspects très intéressants. Tout d'abord, en ce qui concerne le joueur allemand, les fameux commandos de Skorzeny, vêtus de pied en cape d'uniformes américains et équipés de jeeps et autres GMC, sont à disposition au cours des premiers jours de l'offensive. Chargés de perturber les communications alliées et le trafic routier, ils peuvent être placés à n'importe quel endroit (de préférence les carrefours stratégiques en plein cœur du dispositif allié). Il en résultera une augmentation sensible du coût de mouvement dans l'hexagone choisi et dans les hexagones adjacents. Autant dire que placés judicieusement, ils peuvent retarder l'avance des renforts alliés vers les points névralgiques du front.

Mais les Alliés ne sont pas en reste puisque leur aviation stratégique peut obtenir le même résultat, si toutefois la météo est favorable, et ce pour toute la durée du



scénario simulant l'ensemble de l'offensive, à l'inverse des Allemands qui voient leurs commandos disparaître très rapidement.

D'autre part, en ce qui concerne les pertes et les rearmements, chaque camp dispose d'un certain nombre de points par tour pour remplacer ses pertes. Les points sont répartis entre des points spécifiques à l'infanterie et d'autres réservés aux unités mécanisées. Tout comme le ravitaillement, le nombre de points est nettement favorable aux Allemands dans les premiers jours de

l'offensive et augmentent petit à petit pour les Alliés. Bien sûr, le ravitaillement et les points de remplacement allemand chutent à partir de la deuxième moitié de la campagne. Enfin, chaque camp dispose d'un nombre de points de déplacement stratégique pour déplacer les unités non motorisées sur de très grande distance, les Alliés étant une fois de plus très avantagés par rapport aux Allemands.

ADERNES
La présentation et l'interface de la Bataille des Ardennes sont, comme on peut le voir, de tout premier ordre. Les combats sont par exemple résolus sur ce tableau ci-dessous, et permettent des axes d'attaques de plusieurs directions, alors que les ordres de bataille, comme celui de la 2nd US Armored Division, sont clairs et complets.



La Bataille des Ardennes, bien que très réussie, est une adaptation informatique très classique des systèmes de simulation issus des jeux d'historique sur cartes. Les seules innovations viennent de petit plus inhérents au support informatique, comme la possibilité de revoir entièrement une partie jouée, ou de se confronter à des adversaires sur le net ou en réseau. Les amateurs de documents seront aussi séduits par les historiques de chaque grande unité ayant participé à la campagne, ainsi que les biographies des principaux généraux, ou encore l'encyclopédie des différents matériels en service dans les armées alliées et allemandes.

En définitive, on peut dire que ce jeu est un produit plus agréable d'utilisation et plus convivial que la série *World at War* (et bien mieux présenté), mais au détriment d'un certain réalisme historique. Au moins, cela offre un choix aux passionnés de stratégie ! Il reste à espérer que les concepteurs nous offriront d'autres batailles célèbres de la seconde Guerre Mondiale, en sortant un peu des grands classiques déjà mille fois traités par les jeux sur cartes.

LA BATAILLE DES ARDENNES

Qualités : grande facilité d'utilisation, résolution des combats détaillée, belle présentation.

Défauts : manque d'originalité, simplicité de nombreux mécanismes (ravitaillement, appui).

Comprend huit scénarios et une campagne. Jeu en réseau possible.





de conquête parus récemment se déroulent tous en temps réel.

Le succès de ces derniers est indéniable, néanmoins, comme de nombreux amateurs de jeu d'histoire, nous avons tendance à privilégier la réflexion aux réflexes... En introduisant cette nouveauté, ainsi qu'une limite à la durée des tours, l'équipe d'Interplay a peut-être trouvé le moyen de nous réconcilier avec les adeptes du stress. Du moins, cette solution inédite favorise-t-elle le jeu en réseau, particulièrement sur internet où la durée des parties et l'attente entre les tours condamnent, par avance, les simulations comme *Civilization*.

Si vous voulez éprouver en même temps le rythme effréné des parties de *Warcraft II* et la satisfaction intellectuelle d'une victoire dans *Panzer General*, M.A.X. est fait pour vous. Résultat d'une minutieuse analyse des systèmes de jeu existants, il allie parfaitement des éléments stratégiques et une intelligence artificielle solide dans une présentation adaptée et modulable. Que demander de plus ?

LES ASPECTS STRATEGIQUES

Dès la première partie, une constatation s'impose : dans M.A.X., la tactique gagnante n'est pas basée sur l'accumulation de troupes sur-équipées en vue d'un assaut forcé (tant mieux, quoi que... ça défoule parfois !). Repérage et planification sont indis-

Triompher dans la guerre des Clans

ASSIMILE à tort comme un clone de *Command & Conquer*, MAX est en fait une simulation d'une grande richesse stratégique. *CyberStratégie* vous aide à relever le défi des 24 mondes, dans des missions de conquête et de colonisation, mais aussi d'infiltration et de défense.

Par Fabrice AUFORT

Dans la dernière simulation stratégique éditée par Interplay, le temps ou le lieu importent peu, et l'histoire... à peine plus. Le principe de M.A.X. (traduire force Mécanisée d'Assaut et d'Exploration) est simple et connu : conquérir la galaxie. Pour cela, le Clan a transplanté votre cerveau dans un corps robotisé mis au point par une technologie toujours plus performante et vous a placé à la « tête » de ses troupes.

Arrivé dans la seconde vague du raz-de-marée « stratégique » consécutif aux succès des simulations de conquête en temps réel, M.A.X. constitue sans aucun doute la bonne surprise dans un océan de médiocrité. Certes, le jeu ne brille pas par l'originalité de son propos, mais il intègre parfaitement l'ensemble des éléments qui rendent un logiciel dangereusement addictif : confort de jeu, programmation avancée et diversité des situations.

De l'aveu même de l'un des responsables du projet, Ali Atibek, M.A.X. résulte de la rencontre de deux genres : « *Command and Conquer*, pour ce qui concerne le temps réel et, à l'opposé du spectre, les jeux (...) comme *Master of Orion*, basés sur un système de jeu traditionnel ». En effet, si la réalisation du programme est quasi-inépuisable (après la version 1.04 disponible sur www.interplay.com), le logiciel se démarque surtout de ses concurrents grâce à un système original à base de tours simultanés, alors que les jeux

pensables à la réussite, voire à la survie... Par ailleurs, histoire de rendre la tâche plus difficile, le logiciel fait judicieusement appel à des notions de stratégie, dont certaines relèvent généralement de la simulation militaire avancée.

● Les déplacements et les tirs

Ces éléments classiques du jeu de conquête sont modifiés du fait de la structure par tours de la simulation. Il n'est plus possible de faire manœuvrer rapidement une unité, de la faire tirer puis s'éloigner avec quelques intervention de la souris. Au contraire, la cadence de tir est directement liée aux déplacements effectués durant le tour.

En règle générale, une unité tire deux fois par tour quand elle reste immobile. Dès lors qu'elle s'est déplacée de plus de la moitié de son potentiel de mouvement, elle n'est plus en mesure de faire feu, même si l'ennemi s'approche à portée. Il est donc vital de respecter cette limite de 50 % dans les mouvements, particulièrement, pour les unités placées en avant-garde.

Le transport aérien est, lui aussi, particulièrement efficace, surtout en ce qui concerne les unités de forte puissance — lances-missiles ou lances-roquettes. Il suffit de les déposer près du théâtre des opérations puis de les reprendre dès que le combat est terminé (en plaçant des unités de réparation et de ravitaillement près des pistes d'atterrissage, on met en place un redoutable pont aérien). Attention néanmoins à la DCA et aux chasseurs





adverses si la zone devient contestée.

Quand le terrain le permet, les unités maritimes sont préférables en raison de leur résistance et de leur vitesse de déplacement supérieure. Quelques croiseurs lance-missiles bien placés peuvent détruire une base sans jamais s'en approcher. Les sous-marins sont, en outre, idéalement équipés pour dégrader la défense côtière en préparation de cet assaut naval.

● L'entretien des troupes

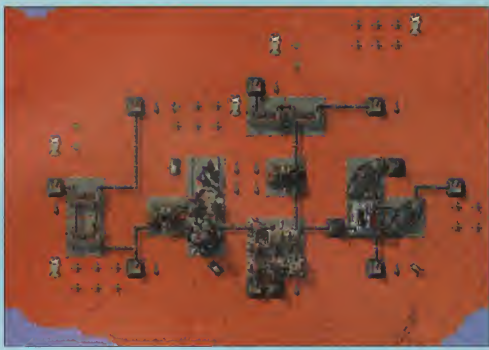
A l'instar de nombreux jeux de stratégie, le joueur ne peut espérer voir son attaque aboutir s'il n'a pas prévu les moyens d'entretenir ses troupes au cours de l'offensive. Dans MAX., cet entretien prend plusieurs formes. Tout d'abord, les réparations peuvent être effectuées dans des bâtiments dédiés :

Installation	Unités
Hangar	Aériennes
Docks	Maritimes
Dépôt	Terrestres

L'inconvénient de cette méthode réside dans l'obligation de revenir au point de départ de l'offensive, voire de l'abandonner (d'où l'habitude classique, dans les jeux de conquête, consistant à accumuler les unités avant une offensive... « ça passe ou ça casse »).

MAX. offre une possibilité supplémentaire dans ce domaine, avec une souplesse d'utilisation qui transforme radicalement les données du problème. Elle prend la forme d'unités mobiles de réparation, qui peuvent accompagner les troupes au cours de l'attaque (ou assurer l'entretien d'une base). Ces éléments inoffensifs et

PARTIR SUR UNE BONNE BASE



La base de départ est essentielle au succès dans MAX., quels que soient les objectifs de la mission. Sa taille peut varier énormément, mais l'adversaire s'y attaquera à un moment ou un autre. En respectant quelques principes simples, il est possible d'optimiser le placement des installations qui la compose et d'en faciliter la défense.

Pour être en mesure d'entretenir et de développer une base, vous devez disposer de certaines unités non combattantes indispensables : constructeurs, engins du génie et scanner (en fonction du budget de départ). Des scouts et des chars feront office de défense rapprochée en début de mission, renforcés efficacement par un poseur de mines.

Les premières installations à construire avec vos équipements mobiles dépendent, bien entendu de la situation géographique de la base, ainsi que de l'équipement présent et du budget de départ. En fonction de cette situation, il est possible de renforcer rapidement la base à partir de la liste suivante, en construisant les installations qui manquent :

Engin du génie (trois ou plus) :

- un radar (indispensable) ;
- des stocks, pour ne pas gaspiller la production minière ;
- des générateurs d'énergie (en l'absence de centrale) ;
- des tourelles de défense (si possible, coupler DCA et Artillerie).

Constructeur (deux ou plus) :

- des stations minières supplémentaires (en cas de découverte de gisements) ;
- une centrale d'énergie, surtout si vous devez étendre la base ;
- une usine aéronautique (au moins pour les AWACs) ;
- une usine de véhicules lourds ou un chantier naval, selon le type de terrain.

La disposition des différentes installations de la base

est également importante. Ne masquez pas vos bâtiments. Au contraire, éclatez-les en petits ensembles aisément défendables et reliez les différentes « agglomérations » par des connecteurs, ainsi que des routes pour faciliter le mouvement des troupes assurant leur sécurité. Le placement des radars fixes doit faire l'objet d'une attention toute particulière.

La meilleure parade aux attaques ennemies consiste à organiser des cercles concentriques de défense jusqu'au cœur de la base, qui abritera l'installation les plus sensibles. Il est ainsi aisé de couvrir les postes avancés (principalement avec des tourelles). Si l'ennemi réussit à percer votre défense, les installations ne résisteront pas longtemps à ses assauts. Il est donc préférable de lui offrir plusieurs fronts réduits et indépendants.

Une utilisation appropriée des mines (terrestres et marines) peut protéger vos bâtiments et vos défenses, voire pallier à la perte temporaire d'un radar. Elle peut également faire reculer une colonne blindée ennemie ou ses transports de troupes et ses sous-marins (lesquels sont quasiment invisibles). Il faut, enfin, prendre garde de placer des groupes d'infanterie dans les bases pour détecter d'éventuels infiltrateurs, capables de désactiver vos installations ou de les détruire, voire d'en prendre le contrôle.

Le tableau ci-joint synthétise les coûts et les durées de production des versions de base des éléments de jeu. L'écran de production permet d'accélérer la production en augmentant les coûts.

Utilisez au maximum les possibilités offertes par cet écran en cours de partie. D'une part, la production programmée permet, ensuite, de se concentrer sur les aspects tactiques, d'autre part, il peut être utile, voire primordial, de produire une tourelle à canon supplémentaire en un seul tour, de manière à faire face à une offensive ennemie (même si le coût est élevé).

fragiles doivent, bien évidemment, être placés en retrait de manière à éviter une destruction aussi aisée qu'innécessaire.

Face à l'amenagement plus ou moins rapide qui menace les troupes attaquantes (en particulier les blindés, car la marine est plus solide et les forces aériennes à l'abri de nombreuses armes au sol), le joueur en offensive peut instaurer un roulement des unités placées en avant-garde. Une inspection régulière des troupes ennemies permettra, en outre, de frapper avec justesse les éléments faibles de la défense adverse et de la désorganiser.

● Le ravitaillement en munitions

La qualité de simulation va plus loin, car MAX. introduit une notion habituellement réservée aux jeux d'his-

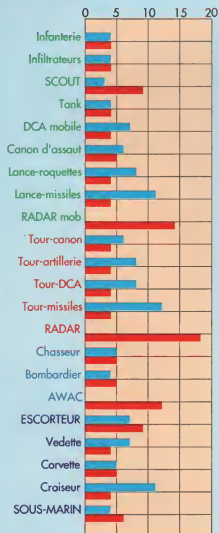
toire plus complexes : la gestion des munitions. Le concept n'est pas développé au point de représenter les lignes de ravitaillement, mais il a le bénéfice d'être pris en compte, ce qui est relativement rare dans ce type de simulation.

L'encore, le souci du détail est important, et seule la présence d'unités de ravitaillement (camions ou navires selon la nature du terrain) et une surveillance attentive de chaque troupe engagée peuvent assurer le succès d'un assaut prolongé. En fait, c'est un réel plaisir (double de soulagement) de voir une flotte de guerre adverse titubante rentrer à toute vapeur dans à son port après y avoir détruit ses tankers... Inspectez aussi les munitions adverses pour déterminer les menaces les plus importantes.



PORTÉE DES ARMES ET DETECTION

■ Scanner
■ Portée



En majuscules : unités de reconnaissance

FANTASSIN

Attaque : 16
Nombre : 1
Portée : 4
Munitions : 12
Blindage : 2
Coups : 8
Scanner : 4
Vitesse : 5



COMMANDO

Attaque : 6
Nombre : 1
Portée : 4
Munitions : 12
Blindage : 2
Coups : 8
Scanner : 4
Vitesse : 5



SCOUT

Attaque : 12
Nombre : 1
Portée : 3
Munitions : 10
Blindage : 4
Coups : 16
Scanner : 9
Vitesse : 12



TANK

Attaque : 16
Nombre : 2
Portée : 2
Munitions : 14
Blindage : 10
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : 6



CANON D'ASSAUT

Attaque : 18
Nombre : 2
Portée : 6
Munitions : 14
Blindage : 4
Coups : 24
Scanner : 5
Vitesse : 12



D.C.A. MOBILE

Attaque : 22
Nombre : 1
Portée : 7
Munitions : 10
Blindage : 4
Coups : 24
Scanner : 7
Vitesse : 7



LANCE-ROQUETTES

Attaque : 17
Nombre : 2
Portée : 8
Munitions : 16
Blindage : 4
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : 6



PORTE-MISSILES

Attaque : 24
Nombre : 1
Portée : 11
Munitions : 6
Blindage : 4
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : 6



CHASSEUR

Attaque : 16
Nombre : 1
Portée : 5
Munitions : 4
Blindage : 4
Coups : 12
Scanner : 5
Vitesse : 24



BOMBARDIER AU SOL

Attaque : 18
Nombre : 2
Portée : 4
Munitions : 12
Blindage : 4
Coups : 18
Scanner : 12
Vitesse : 18



AWAC

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : -
Blindage : 4
Coups : 18
Scanner : 12
Vitesse : 18



ESCORTEUR

Attaque : 22
Nombre : 1
Portée : 7
Munitions : 24
Blindage : 6
Coups : 32
Scanner : 9
Vitesse : 9



VEDETTE

Attaque : 20
Nombre : 2
Portée : 7
Munitions : 14
Blindage : 12
Coups : 32
Scanner : 4
Vitesse : 7



SOUS-MARIN

Attaque : 24
Nombre : 2
Portée : 4
Munitions : 16
Blindage : 2
Coups : 24
Scanner : 6
Vitesse : 7



CORVETTE

Attaque : 14
Nombre : 2
Portée : 5
Munitions : 14
Blindage : 6
Coups : 32
Scanner : 5
Vitesse : 9



CROISEUR LANCE-MISSILES

Attaque : 28
Nombre : 1
Portée : 11
Munitions : 10
Blindage : 6
Coups : 28
Scanner : 4
Vitesse : 7



POSEUR DE MINES

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : 8
Blindage : 8
Coups : 28
Scanner : 4
Vitesse : 9



TRANSPORT TERRESTRE

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : 8
Blindage : 8
Coups : 24
Scanner : 10
Vitesse : 10



TRANSPORT MARITIME

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : 12
Blindage : 12
Coups : 32
Scanner : 3
Vitesse : 7



TRANSPORT AERIEN

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : 4
Blindage : 4
Coups : 18
Scanner : 5
Vitesse : 18



RADAR

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : 8
Blindage : 8
Coups : 24
Scanner : 18
Vitesse : -



TOURELLE A CANON

Attaque : 16
Nombre : 2
Portée : 6
Munitions : 14
Blindage : 12
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : -



DEFENSE ANTI-AERIENNE

Attaque : 16
Nombre : 2
Portée : 8
Munitions : 20
Blindage : 8
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : -



TOURELLE LOURDE

Attaque : 18
Nombre : 2
Portée : 8
Munitions : 16
Blindage : 9
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : -



RAMPE LANCE-MISSILES

Attaque : 28
Nombre : 1
Portée : 12
Munitions : 10
Blindage : 6
Coups : 24
Scanner : 4
Vitesse : -



MINE TERRESTRE

Attaque : 30
Nombre : 2
Portée : -
Munitions : -
Blindage : -
Coups : 2
Scanner : 1
Vitesse : -



MINE AQUATIQUE

Attaque : 28
Nombre : 2
Portée : -
Munitions : -
Blindage : -
Coups : 1
Scanner : -
Vitesse : -



USINES/STRUCTURES

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : -
Blindage : 8-12
Coups : 56
Scanner : 3
Vitesse : -



CONNECTEURS/STOCK/GENERATEUR

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : -
Blindage : 8
Coups : 3
Scanner : -
Vitesse : -



UNITES TERRESTRES MOBILES

Attaque : -
Nombre : -
Portée : -
Munitions : -
Blindage : 8
Coups : 14-24
Scanner : 3
Vitesse : 7



LES UNITES

TROUPES

BLINDÉS

UNITES AERIENNES

FORCES NAVALES

TRANSPORTS DE TROUPES

DEFENSE

INFRASTRUCTURES

En défense, l'enjeu est au moins aussi important. En effet, si les tourelles de défense sont reliées à des sources d'énergie, les réparations et le ravitaillement sont automatiques. Dans le cas contraire, il suffira, après quelques attaques, d'un simple scout ennemi pour détruire les précieuses installations, aux pieds de défenses devenues inoffensives.

● La détection avancée

Autre élément essentiel de la stratégie moderne, la détection vient compléter les mécanismes de simulation de M.A.X., où la domination du champ de bataille passe nécessairement par l'acquisition d'informations détaillées sur les unités et installations qui l'occupent. Pour traduire cette réalité, le logiciel s'appuie sur leurs caractéristiques : la portée des armes et le rayon de détection du scanner.

Un simple regard sur le tableau ci-contre révèle que, dans leur grande majorité, la portée des armes est supérieure à celle des scanners. Seuls certains éléments de jeu permettent d'obtenir un champ de détection suffisamment étendu pour garantir la sécurité des bases ou le succès des offensives : les radars (fixes, mobiles ou aériens) et les scouts, ainsi que les escorteurs et les sous-marins, dans une moindre mesure.

Les premiers représentent les cibles prioritaires d'un assaut et doivent être détruits (ou protégés) à tout prix. Il ne faut jamais hésiter à sacrifier quelques unités pour anéantir un poste de détection, qui aveuglera tout ou partie de la défense ennemie. Dans les missions en solo, l'ordinateur joue parfaitement sur cette fragilité du réseau défensif et sur la puissance de feu des divers missiles et roquettes. Par ailleurs, il connaît automatiquement tous les trous de la couverture radar et en profite immédiatement pour infiltrer des troupes dans les imperfections de la défense...

La détection joue également un rôle éminent dans l'offensive. Sans reconnaissance radar, point de salut à espérer... Les scouts et autres AWACS sont vos éléments les plus précieux dans ce domaine, mais ils sont également très fragiles. Déplacez les par sauts-de-puce plutôt que par longs mouvements, de manière à éviter les mauvaises surprises, et n'hésitez pas à envoyer un transport aérien ou terrestre (vide !) en éclaircir, car la DCA et les missiles disposent d'une redoutable puissance de feu.

● L'infiltration

Les scouts sont un élément essentiel de toute opération, terrestre ou marine (ils sont amphibies). Ils permettent de localiser les installations et les troupes ennemies très tôt durant la partie, et ils constituent, à ce moment du jeu, une arme redoutable, dont l'ordinateur use à profusion. Leur important rayon de détection permet également de renseigner les unités plus puissantes comme les lance-missiles ou la DCA.

Le second élément de cette catégorie est plus original. Il s'agit des commandos d'infiltration, capables de détruire, de désactiver ou de prendre le contrôle des installations ennemies. Leur potentiel dévastateur est équilibré par une résistance et une puissance de feu réduite. L'ordinateur produit systématiquement des fantassins classiques pour prévenir leur effet, et il est recommandé de l'imiter.

En dépit de leur possibilité, les infiltrateurs ont des limites et il ne faut pas espérer prendre totalement le contrôle d'une base ennemie. En revanche, ils sont capables de paralyser la défense ennemie au bon moment. Pour assurer leur efficacité, il est préférable de constituer des équipes de deux (voire trois). Non seu-



lement les pertes sont rapides, mais il est plus simple et plus rapide de désactiver une installation et d'en prendre le contrôle durant le même tour.

L'ADEQUATION DES TROUPES

Outre une préparation minutieuse et un suivi constant des forces, le succès dans M.A.X. repose sur la combinaison de plusieurs paramètres d'apparence parfois contradictoires. Par exemple, en défense comme en attaque, il est nécessaire d'allier une grande diversité avec un front le plus étroit possible, de manière à présenter un nombre réduit de cibles à l'adversaire. Pour répondre à ces exigences, le jeu permet et encourage le développement de troupes spécialisées selon les besoins du scénario.

● La spécialisation des Clans

Dépôtaires d'un savoir-faire spécifique, les Clans disposent souvent d'unités améliorées dès le commencement du jeu. L'un d'eux, par exemple, est spécialisé dans l'espionnage et ses troupes bénéficient de capacités supérieures en détection, en reconnaissance et en infiltration. Un autre possède une flotte de combat redoutable, etc. Une intelligence artificielle sensiblement différente pour chaque Clan vient compléter cette variété dans les parties contre l'ordinateur.

Appuyez-vous sur ces avantages et sur l'environnement pour bâtir une stratégie adéquate. Dans les scénarios proposés, la mise au point tient compte de ces déséquilibres. En revanche, si vous décidez de créer une campagne ou une simple bataille grâce à l'éditeur, n'oubliez pas de les prendre en considération, particulièrement pour les plus courts, car il est difficile de les remonter, faute de temps.

Le destin d'un maître-stratège dans M.A.X., c'est pas sympa !

Une base structurée en petits centres largement étalés est plus aisément défendable qu'une masse de bâtiments, grâce à la profondeur du dispositif.

● L'amélioration des unités

Avantage tactique indéniable, la versatilité des groupes de combat est obtenue en améliorant leurs performances au cours du jeu, une possibilité qui constitue un des principaux intérêts du logiciel. En campagne, cet aspect n'est pas sans rappeler une des points forts de la série X-Com (son système de découverte de l'équipement par allocation de ressources) mais ici, il est également possible d'acheter des mises-à-jour.

Face à l'ordinateur, ou contre des adversaires en réseau, une simple amélioration de portée des armes peut faire la différence, voire entraîner la suprématie de votre chasse et assurer, ainsi, une supériorité aérienne proche de la victoire. Dans le cas des adversaires humains, la subtilité ultime consiste à installer la mise-à-jour alors que les unités ennemies détectées se croient hors de portée... et ouvrir le feu par surprise !

● La concentration de l'effort de guerre

L'avantage des unités améliorées est tel qu'il faut privilégier la rapidité des progrès dans les domaines agissant directement sur le jeu. Au cours des missions longues, la recherche porte souvent ses fruits, mais il s'agit d'une opération de longue haleine. Il est recommandé de concentrer les efforts sur certaines caractéristiques primordiales, car la répartition égale des crédits entre les projets présente peu d'intérêt : si l'adversaire vous imite, c'est inutile et quand il se spécialise, c'est pire car il vous surpasse !

Dans les scénarios plus courts, et pour ceux que ces aspects économiques rebutent, il est toujours possible d'acheter les mises-à-jour plutôt que d'effectuer les recherches nécessaires. Dans ce cas, les dépenses seront très importantes et il vaut mieux prévoir la construction de nombreuses raffineries d'or à la place des laboratoires. Contre l'ordinateur, il est assez aisé de remporter la course à la technologie car il ne construit pas les installations nécessaires.

Les améliorations les plus rapidement efficaces concernent le blindage (+10% = +1), la résistance et le déplacement. En revanche, la cadence de tir des unités est très difficile à augmenter, la majorité tirant deux fois par tour, il faut attendre +50% pour obtenir un gain. De la même manière,



re, il ne semble pas possible d'effectuer des recherches sur la portée des armes. Il faudra donc se résoudre à faire l'acquisition de mise-à-jour, car il s'agit d'un avantage souvent décisif. Dernier conseil dans ce domaine : n'oubliez pas de transformer vos unités après la découverte ou l'acquisition d'une mise-à-jour, cela n'est pas automatique.

● L'archéologie extra-terrestre

Selon les préférences de départ du scénario, la fréquence des épaves aliens est plus ou moins importante sur la planète. Si vous découvrez des unités de ce type, n'hésitez pas les utiliser, car elles se réparent elles-mêmes et sont, généralement, plus performantes.

Les unités aliens se mettent à jour automatiquement, mais leur ravitaillement en munitions ne semble pas possible. C'est pourquoi elles sont idéales en défense, où leur résistance aux coups et leur puissance de feu seront bien souvent suffisantes pour décourager une attaque ennemie. La portée supérieure de leurs armes et scanners vous évitera, par ailleurs, de nombreuses surprises désagréables (ajoutons une mention spéciale pour la marine extra-terrestre).

LES QUALITES DE L'INTERFACE

M.A.X. bénéficie d'une réalisation très réussie, qui traduit le souci de proposer un jeu totalement adaptable. S'il est possible de choisir des scénarios ou des campagnes pré-programmées (solo ou en réseau), M.A.X. prend toute sa dimension pour ceux qui préfèrent se charger de leur propre destin. Il propose un éditeur capable de générer tout les types de partie imaginables : choix du terrain, du temps de jeu (nombre de tours et durée limite), des conditions de victoire, des dans concernés et même du budget de départ de chaque adversaire, solo ou multi-joueurs (maximum 4).

Au premier regard, le tableau de bord peut sembler complexe, mais il n'en est rien. L'interface est particulièrement étudiée, de manière à offrir le plus grand nombre de réglages possibles. Ces options, proposées aux joueurs, au lancement et en cours de partie, facilitent le suivi de la situation globale ainsi que le « micro-management » tactique :

● Une carte à échelle variable

Utilisez à fond les possibilités de la carte, qui occupe la majeure partie de l'écran et dispose (enfin !) d'un zoom complet. Elle permet de visualiser le champ de bataille à toutes les échelles de jeu. La vue rapprochée montre quelques unités en gros plan et il suffit de déplacer un bouton pour obtenir une vue d'ensemble de la planète.

● Des informations précises

Par ailleurs, toutes les informations pertinentes — identification, scanner, déplacement, portée, état ou munitions — s'affichent à la demande sur les éléments de jeu par un simple clic de la souris. Un système de rapports facilite, en outre, la gestion des différentes installations et des unités mobiles par thèmes : structures, munitions, attaque, réparations, air/mer/terre, etc.

● Des synthèses très utiles

L'ordinateur représente les progrès de chaque Clan dans tous les domaines du jeu sous forme graphique et établit des projections particulièrement utiles si le succès dépend d'un seul de points de victoire. Ces données permettent aussi de déterminer vos points faibles ainsi que les cibles stratégiques chez l'adversaire, ce qui est très utile quand la réussite est conditionnée par un développement démographique ou technologique particulier.

En fait, la qualité d'ensemble de M.A.X. repose sur ce souci permanent du détail utile, souci du détail dont le joueur devra s'inspirer s'il désire vaincre. Bonne chance et bon jeu ! □

TYPE	PRODUCTION	Coût	Durée
USINE VEHICULES LEGERES			
Scout	20	10	
Sondeur	9	3	
Posseur de mines	9	3	
Camions	12	4	
Transport de troupes	12	4	
Réparateur	15	5	
Bulldozer	15	5	
DCA mobile	18	6	
Engin du génie	18	6	
ENGINS DU GENIE			
Stocks	2	2	
Générateur	8	4	
Route	2	1	
Connecteur	2	1	
Pont	2	1	
Piste aérienne	4	2	
Plate-forme off-shore	2	1	
Iozerelle à canon	8	4	
Tourelle lourde	16	8	
Rampe lance-missiles	22	12	
Tourelle DCA	12	6	
Fortification	2	1	
Radar	18	9	
USINE VEHICULES LOURDS			
Scanner	12	4	
Tank	12	4	
Canon d'assaut	24	8	
Lance-roquettes	21	8	
Porte-missiles	33	12	
Constructeur	24	8	
CONSTRUCTEUR			
Station minière	24	12	
Eco-sphère	20	10	
Laboratoires	24	12	
Habitation	20	10	
Centrale	30	12	
Dépôt	12	6	
Caserne	10	5	
Raffinerie d'or	24	12	
Hangar	16	8	
Docks	12	6	
Hall d'entraînement	20	10	
HALL D'ENTRAÎNEMENT			
Commando	27	8	
Infantass	6	2	
USINE AERONAUTIQUE			
Chasseur	40	20	
Bombardier au sol	30	10	
AWAC	18	6	
Transport	18	6	
CHANTIER NAVAL			
Escorteur	40	20	
Corvette	18	6	
Vedette	24	8	
Sous-marin	18	5	
Transport de troupes	12	4	
Navire cargo	12	4	
Croiseur lance-missiles	33	11	
Posseur de mines	18	6	

LA PRODUCTION



Le management à l'état pur

QUEL est le point commun entre Rockefeller, Ford et Carnegie ? Ils auraient tous les trois réussi à *Capitalism Plus*, un produit qui propose une simulation du monde de l'entreprise... presque trop réaliste !

Par Luc OLIVIER

Capitalism Plus, version très développée de *Capitalism*, vous propose d'entrer rapidement dans le monde des affaires en gérant et en accroissant un capital de départ. Il va falloir investir intelligemment, faire de bons

choix marketing et financier, et naviguer adroitement dans le monde de la haute finance.

En début de partie, il faut choisir entre le lancement d'un jeu complet situé sur un continent imaginaire, et qui va durer tant que le joueur gagne de l'argent, ou un scénario « historique » qui propose un objectif précis à réaliser sur une zone économique de notre vieille Terre : Europe, Asie ou Amérique. Les scénarios sont difficiles pour débuter car ils intègrent tout un arrière-plan initial, et ce sont de véritables challenges. Il vaut mieux les éviter tant que le jeu n'est pas parfaitement maîtrisé.

MANAGER DE CHOC

Au début du jeu complet, quelques villes et ports survivent dans un monde dénué de toute entreprise capitaliste sérieuse, puis vous arrivez avec vos dollars et quelques autres requins ambitieux et avides de réussite... Pour commencer, il faut choisir un secteur d'investissement : vente, production ou exploitation (voir encadré pour les détails). Le choix va dépendre de la stratégie retenue et des leçons d'économie qui subsistent encore dans notre mémoire : concentration verticale, horizontale, monopoles, stratégie marketing, etc. Tout cela sera utile pour gagner ou même seulement survivre...

Le jeu se déroule en temps réel, qu'il est possible d'accélérer ou de geler suivant les actions entreprises ou à prévoir. *Capitalism* est un jeu de gestion et de réflexion, donc avant de débuter la moindre opération et avant toute décision sérieuse, il vaut mieux bloquer le jeu et analyser tous les paramètres existants. Cela est possible grâce à une interface graphique performante : carte globale et zoom précis, mais également ensemble

de tableaux dignes du service statistique d'une multinationale.

Le joueur accède aux différentes fonctions du jeu par un menu en haut de l'écran et par quatre feuilles partageant l'écran. Les deux cartes précédemment évoquées occupent deux écrans sur les quatre, tandis que les deux autres varient en fonction des moments du jeu, ils servent à présenter le décor et divers indicateurs.

ECONOMIE GLOBALE

Le jeu couvre largement tous les aspects du monde des affaires et de l'organisation de l'entreprise : géographique, organisationnel, économique, marketing et financier :

- **Géographique** : suivant le type d'entreprise construite, la localisation géographique servira un but particulier. Dans tous les cas, l'emplacement doit être choisi avec soin en fonction des distances de transport, de la météo et du climat, de l'affluence de population et du prix du sol. Pour une entreprise agricole, par exemple, les conditions climatiques sont fondamentales suivant la production souhaitée ; pour un grand magasin, il faudra observer de près la taille de l'agglomération, la proximité du centre, le prix du sol et les media présents, etc.

- **Organisationnel** : une fois l'implantation réalisée, il va falloir organiser les grands services de l'entreprise. Un tableau en neuf cases, représentant schématiquement les bâtiments de la société, servira à placer les grandes fonctions de l'entreprise : achats, production, stockage, ventes, publicité. En tout, onze services sont proposés suivant le but de la société.

Cet écran aide le joueur à gérer son cycle de production, de la matière première aux produits finis. Chaque produit fini ou semi-fini présente un tel écran. Ici par exemple, en cliquant sur les pneus, on peut accéder à leur propre écran de production, à partir de la matière première, c'est-à-dire l'hévéa. Quand on vous disait que *Capitalism* est très complet !

Le joueur organise son usine en attribuant un rôle précis à chaque case parmi les onze services possibles, il peut attribuer plusieurs fois le même service à des cases différentes et garder des cases vides pour une extension ultérieure. Les cases seront ensuite reliées entre elles suivant le but à atteindre. Par exemple pour une usine, un service achat dans la première case, relié à un service production qui est lui-même relié à un service vente dans la case suivante, et enfin la case finale avec le service publicité qui est lié aux ventes. Il faut bien constituer les liaisons car un mauvais lien entraîne des gaspillages. Une fois que l'entreprise a démarré et suivant les sommes consacrées à la formation, chaque case pourra augmenter en expérience et être plus productive.

- **Economique** : une fois les entreprises achetées et organisées, il restera à prévoir l'aval et l'amont : approvisionnements, gestion des stocks et vente. En effet, il est possible de créer une société située au milieu de la chaîne économique en comptant sur le marché pour absorber la production. Cela est par exemple facile avec les grands magasins, qui se contentent de vendre les biens fins produits par d'autres, éventuellement en changeant l'étiquette. Mais, et c'est un peu une faiblesse du jeu, le joueur n'est pas trop au courant de l'état du marché et des possibilités d'acquisition des matières pre-

GESTION ÉCONOMIE

Jeu CD-Rom PC. Fonctionne sous DOS avec un 386DX/33 et 8 Mo, ou sous Windows 95 avec un 486DX/66 et 8 Mo.

mières, il sera donc préférable de se concentrer verticalement.

Par exemple, si l'on veut se lancer dans l'industrie de la bière, la méthode la plus sûre est de produire son orge, puis de fabriquer ses canettes de bière et enfin de les vendre, dans ses magasins évidemment, en créant sa propre marque et en la popularisant. Il faut toujours mieux éviter de se disperser et garder toujours une stratégie de développement cohérente.

En fait, une fois le « business » démarré, il ne suffit pas de le faire tourner mais il faudra encore observer son évolution, éventuellement augmenter sa taille et faire venir les fournisseurs et consommateurs en fonction des tableaux de vente et de profit. Heureusement, il est possible d'employer un directeur qui s'occupera de tout l'aspect court terme et commercial de l'entreprise ; le tout est de recruter une personne fiable et efficace...

● **Marketing** : pour que le produit soit connu et donc se vende bien, il faut gérer la politique marketing en agissant à la fois sur les prix et sur la qualité, et en ciblant bien son public. Il est très important de jouer sur la qualité du produit, d'abord en achetant ou produisant des matières premières valables, puis en améliorant son image par des campagnes de publicité et une large diffusion ; cela permet d'accroître la notoriété de la marque et donc de garder des ventes constamment élevées. Dernier détail : le joueur peut choisir d'établir une marque par produit ou d'étendre sa marque à toute sa production, l'intérêt de la deuxième formule est de globaliser la publicité mais au détriment de l'image.

● **Finance** : enfin, secteur à ne pas négliger, la finance permet de récupérer de l'argent par émission d'actions

Jun 19, 2003 Cash : \$10,000,000 Annual Profit : \$0.00

Financial Reports

Corporate Balance Sheet
Corporate Income Statement
Firm Income Statement

Description	Current Month	Last Month	YTD	Lifetime (13 years)
Operating Revenue	\$10,088,322	\$17,364,916	\$95,518,584	\$1,839,595,264
Cost of Sales	\$6,525,861	\$16,644,514	\$64,160,520	\$1,330,639,520
Salaries Expense	\$1,329,912	\$2,217,306	\$12,414,662	\$151,603,168
Operating Overhead	\$1,600,000	\$1,600,000	\$8,000,000	\$20,444,448
Advertising Spending	\$34,638	\$157,730	\$1,185,053	\$15,810,206
Training and New Equipment	\$351,483	\$631,594	\$3,517,467	\$61,953,676
White-offs	\$0.00	\$0.00	\$5,150	\$1,632,591
Operating Expenses	\$9,301,895	\$16,251,144	\$93,282,864	\$1,682,203,520
Operating Profit	\$156,427	\$1,113,772	\$9,235,720	\$157,391,744
Stock Return	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
Increase in Land Value	(\$510.44)	\$799.69	\$2,204	\$38,639
Loan Interest	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
Other Profit	(\$510.44)	\$799.69	\$2,204	\$38,639
Net Profit	(\$111,367)	\$1,114,571	\$5,960,644	\$157,153,392

Ok

La seule manière de s'y retrouver dans la gestion de ses sociétés est de surveiller, comme dans la réalité, les rapports financiers. D'une austérité... réaliste, ils sont indispensables pour savoir si l'on réalise des profits ou pertes.

ou emprunts. Il est possible de jouer en bourse en achetant ou en vendant des titres, soit pour s'enrichir, soit pour contrôler les concurrents. Comme dans le monde réel, un concurrent petit mais vigoureux risquera d'être absorbé par le plus grand.

La réussite dans *Capitalism Plus* est aussi difficile que dans la vie réelle, les plus doués survivront... Le jeu n'est pas simple car il se situe à cheval sur plusieurs échelles de simulation : on gère à la fois l'implantation de l'usine mais sans agir sur ses capacités réelles de production, on peut jouer en bourse mais uniquement sur quelques titres et non sur l'ensemble du marché, on peut définir une stratégie marketing en créant et développant une marque, mais sans constater précisément ses incidences sur le marché. Le jeu est ainsi typique des réalisations actuelles en matière informatique, le joueur gère mais sans maîtriser l'ensemble de la chaîne

Toutefois, par l'ampleur des activités possibles et son réalisme économique, *Capitalism Plus* est une véritable leçon d'économie. Certes, on peut se demander ce qui pourrait pousser quelqu'un, après une dure journée de travail, à s'installer devant son écran pour remettre ça ! Les étudiants en économie ou en école de commerce trouveront en tout cas un logiciel d'apprentissage aussi vrai que nature. Et après tout, pour les autres, investir et commercer sont aussi des formes d'aventure... □

LES TYPES D'IMPLANTATIONS PROPOSÉS

● **Le grand magasin** : c'est le meilleur rendement et l'investissement le plus facile à réaliser en début de jeu, son rôle est de vendre les biens fabriqués par d'autres, soit une usine de produits finis, soit un port. Son organisation type sera : un secteur achat, un secteur vente, éventuellement une gestion des stocks, un secteur de changement d'étiquette et un secteur pub.

● **L'usine** : son but est évidemment de transformer des matières premières en produits finis à travers une ou plusieurs étapes. Le système de production du jeu est extrêmement élaboré et il faudra bien étudier les différentes associations entre matières premières et produits semi-finis pour sélectionner un bien — intermédiaire ou final — à produire. Son organisation type sera : un secteur production, mais aussi

ou élevage) : elle fabrique soit des matières premières utilisables en usine comme le blé, le tabac ou le caoutchouc, soit de la nourriture comme la viande ou les fruits. Il faudra sélectionner son emplacement avec soin en étudiant les conditions climatiques et la qualité du sol mais également ses clients : pas trop loin de l'usine ou de la ville. Son organisation type sera évidemment l'exploitant agricole, mais il faudra rajouter souvent le transformateur (pour la viande par exemple), et généralement un service vente et publicité, voire gestion des stocks.

● **Le centre d'exploitation de matières premières** (puits de pétrole, mine, exploitation forestière) : il sert exclusivement à extraire les matières premières. Composé essentiellement de « mineurs », il comprendra aussi un secteur vente et éventuellement une régulation des stocks.

L'écran principal du jeu, divisé en quatre parties, de la carte mondiale aux centres de production, avec tous les indicateurs indispensables. En fait, les parties peuvent se dérouler, soit dans le monde réel, dans des zones précises selon les scénarios, soit dans des mondes imaginaires créés par l'ordinateur.



CAPITALISM PLUS

Jeu édité par Interactive Magic. Parution en français prévue pour la rentrée.

Qualités : excellent cours d'économie générale et financière, très complet, ergonomie générale très bonne.

Défauts : assez complexe à utiliser car manque de conseillers techniques ponctuels, simulation austère plutôt que vrai jeu.

Le jeu comprend également un éditeur de scénarios. Jeu à plusieurs possible par chaise tournante ou par e-mail.

Les projets stratégiques

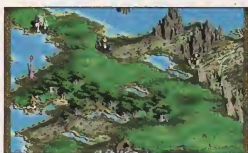
PAS de doute, le jeu de stratégie informatique se porte bien ! Tellement bien que c'est une véritable invasion qui se prépare pour les mois à venir. Notre service de renseignement a enquêté pour vous sur le salon E3 qui s'est tenu à Atlanta, du 19 au 21 juin. Voici les résultats secteur par secteur...



EN DIRECT DE L'E3

MONDIAL FANTASTIQUE

Honnî soit qui mal y pense. Quelques uns des stars de ce salon sont précisément des jeux de stra-



tégie se déroulant dans des univers remplis d'elfes, de lutins, d'orcs, de trolls et bien sûr de vaillants chevaliers...

Premier à retenir notre attention, **Lords of Magic**, développé par Impressions — label Sierra — et prévu pour novembre. **Lords of Magic** est un subtil mélange d'arômes et de saveurs et devrait cap-

En haut de la page et ci-contre à gauche :

Par la qualité de ses graphismes, son thème médiéval-fantastique et ses différents aspects de gestion et de combat tactique (en temps réel), **Lords of Magic** de Sierra s'annonce comme l'un des grands événements de la rentrée.

Ci-dessus.

Toujours dans le même univers de référence, **Siege** se concentre sur la prise des places-fortes.



Crédits :

Deux autres vues de Siege, de Telstar.

© contre

Nos lecteurs sont certainement des habitués des jeux de Talonsoft, avec leur graphisme traditionnel mais historiquement précis. Cette illustration présente le dernier jeu paru sur la guerre de Sécession, sur les deux batailles de Bull Run (Manassas). Le 11th Regiment of New York (Fire Zouave) présenté en bas d'écran était formé, comme son nom l'indique, avec des pompiers de la ville.

tiver les stratégies de tous poils. Pour les connaisseurs, disons qu'il s'agit d'un *Master of Magic* utilisant une partie du moteur de *Lords of the Realm II*. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un gestionnaire d'empire dans lequel vous développez votre territoire. Cela permet de lever des armées (80 types d'unités différentes, du dragon aux elfes en passant par les vampires et les géants), mais également d'accéder à des sorts (160 !). Il sera bien entendu possible de jouer à plusieurs : jusqu'à six en réseau ou par internet, et cela implique également une gestion très fine de la diplomatie.

Dans un genre assez similaire, mais en temps réel, en 3D et permettant à huit joueurs de participer à l'action, *Plague of Eidos* se présente comme un challenger intéressant. La présentation à laquelle nous avons pu assister a laissé l'assistance patoisée ! Il faudra toutefois encore une année de travail avant que *Plague* n'enfante ses micros.

Du côté des conversions, notons l'arrivée d'ici Noël de *Siege*, développé par Telstar, et de *Warhammer 2*, développé parSSI. Tous deux représentent exactement les règles des jeux de plateau, et y ajoutent 3D et temps réel. Pour ne pas trop vous laisser sur votre faim, sachez que dans *Siege*, ce ne sont pas moins de vingt châteaux qu'il faudra savoir prendre ou défendre. *Warhammer 2* se différencie de son prédécesseur par un moteur amélioré et — enfin — la possibilité de jouer à deux en réseau.

BULL RUN



Société prolifique, Talonsoft édite simultanément *Napoleon in Russia* et *Bull Run*, septième volet de la série *Battleground*. Ce jeu propose une simulation de deux batailles de la guerre de Sécession qui eurent lieu à un an d'intervalle, près de Manassas, en 1861 et 1862.

Ces deux victoires des Confédérés furent bien proches de tourner à l'avantage des Nordistes, qui dans les deux cas disposaient d'une supériorité numérique certaine. Bien que ces engagements ne soient pas les plus connus de la guerre, ils opposèrent des chefs réputés, en l'occurrence, Jackson, John Pope et Robert E. Lee. Le général unioniste est le plus souvent en attaque et le Confédéré, sur la défensive. Au total, en comptant les « Et si ? » habituels à la série et les combats secondaires (tel celui de Blackburn's Ford, prélude à la première bataille), Talonsoft propose 20 scénarios, dont une gigantesque bataille de Manassas de 90 tours.

Le système de jeu évolue harmonieusement d'un titre à l'autre et le CD contient des patches incorporant les nouveautés aux titres plus anciens, très bonne initiative s'il en est. En plus du jeu par e-mail, il est désormais possible de pratiquer le jeu en ligne en temps réel. Parmi les nouvelles règles, qui peuvent être sélectionnées en option, il y a la capture des généraux et des batteries d'artillerie ennemies, et, naturellement l'option « Incertitude stratégique totale » qui manquant tellement à des jeux comme *Waterloo*. Dans ce cas, impossible de connaître le nom et la qualité des troupes ennemies avant d'être dans leur zone de contrôle. Et la force n'est indiquée qu'approximativement. D'autres règles bienvenues rendent compte des retraites partielles, qui autorisent à quitter un corps à corps sans tenir compte de la limite d'engagement, et du sort des unités isolées.

Un point particulièrement crucial dans ces combats est la gestion de la fatigue des unités. Il est ainsi hors de question de laisser un régiment en première sans interruption sous peine de le voir s'effondrer au premier assaut, même s'il a subi très peu de pertes. De même, il est impératif de prévoir des troupes fraîches pour exploiter les percées car les hommes ayant conduit l'assaut seront épuisés et inutilisables pour un moment.

Les points forts traditionnels de la série sont au rendez-vous. Le premier est la qualité des fonds de carte,

dessinés à la main. Même méticulosité historique à propos des ordres de bataille et des uniformes. Ainsi, on verra que le prestige des zouaves de Napoléon III a traversé l'Atlantique. Mais aussi on expérimentera le chaos uniformologique de 1861, avec des Confédérés de Virginie habillés en bleu par exemple. Un manuel de 70 pages, complète l'ensemble.

L'échelle est un peu plus petite que dans *Napoleon in Russia* (un hex. pour 1150 m ici, et 820 m en Russie). Ce qui explique certaines différences avec ce titre. Ainsi, il n'y a pas de vue « Zoom extrême 3D ». De même, ici, il n'est plus possible de déployer des troupes en avant des régiments. Les formations possibles sont plus réduites. La puissance des armes à feu est devenue telle qu'on ne trouve plus les options de charge de cavalerie de Borodino. L'orientation des unités est abaissée à 1 000 hommes par hexagone pour rendre compte des formations plus aériées de l'époque.

En revanche les points faibles demeurent, à savoir l'absence d'éditeur de scénario (pallée dans une certaine mesure par le nombre de batailles offertes), mais aussi l'interface, qui reste complexe et fastidieuse dans les scénarios le plus fouillés. Au total, un jeu de plus sur la guerre de Sécession, de très bonne qualité, mais certainement moins tactique que *Napoleon in Russia*.

Jean-Claude BESIDA



VIENT DE PARAITRE...

INFO...



entre *Pax Imperia* et *Rebellion* réside principalement dans la gestion de l'espionnage. Dans *Pax Imperia*, il vous sera ainsi possible d'éliminer com-

A gauche et ci-dessous.

Les superlatifs manquent pour décrire l'enthousiasme soulevé par la parution prochaine de *Rebellion*, le jeu stratégique de LucasArt sur la guerre des Etoiles.

Ces trois vues d'écran présentent *Pax Imperium* : *Eminent Domain*, un ambitieux jeu de conquête spatiale proposé par Heliotrope. Annoncé depuis 1995, ce produit a été sans cesse retardé. Les échos que nous en avons — une richesse et une complexité encore jamais vus — semblent prometteur.

A suivre...



SCIENCE-FICTION

De nombreux produits de qualité également dans l'univers merveilleux de la science-fiction, avec tout d'abord le très attendu *Rebellion* de Lucasarts. Jeu de gestion et de stratégie dans l'univers de la Force, *Rebellion* vous met à la tête de l'Empire ou de la rébellion. Le tout semble assez complet et se jouera en temps réel. Date de sortie prévue en novembre.

Toujours dans le même genre, *Pax Imperia* : *Eminent Domain* de Heliotrope/Thq. Après avoir changé de main à plusieurs reprises (Heliotrope ayant même été acheté par Blizzard), il semblerait que le projet d'un nouveau *Pax Imperia* soit enfin sur le point d'aboutir. La différence majeure



plètement un adversaire, quelle que soit sa puissance militaire, rien qu'en faisant appel à vos espions... Avec un mode multi-joueurs à 16 par internet, cela promet des parties passionnantes ! Prévu pour octobre.

En ce qui concerne les conversions, c'est de nouveau chezSSI qu'il faut se tourner pour voir arriver *Warhammer 40 000 Epic*. Reprenant stricto sensu les règles du jeu de stratégie à grande échelle de Games Workshop, il sera en tour par tour et devrait sortir d'ici Noël.

STRATEGIE-ACTION

Il s'en sont nombreux, très nombreux, trop nombreux... Et tellement semblables qu'il ne sert à rien de vous en parler en long, en large et en travers. D'ici la fin de l'année, une quinzaine de jeux en temps réel, type *Command & Conquer* devraient avoir vu le jour. Tous sont bâtis sur le même modèle : gestion limitée, graphismes somptueux, interface intuitive et intelligence artificielle réduite à sa plus simple expression... Sans renier le côté ludique de la chose, il faut bien avouer que la vitesse et la réactivité se taillent la part du lion face à la réflexion. En bref, si vous aimez, vous allez être servis, et sinon, rassurez-vous, nous ne nous étendrons pas sur le sujet.

TACTIQUE

Après *Jagged Alliance* puis *Jagged Alliance* : *Deadly Games*, voici venu *Jagged Alliance 2*, de Sir Tech ! Combinant le mode campagne du pre-



mier et le mode réseau du second, *Jagged Alliance 2* se distinguera également par des graphismes haute résolution et des armes encore plus meurtrières. Prévu pour Noël.

Chez Microprose, on ne se repose pas non plus sur ses lauriers puisqu'après *X-Com Apocalypse*, c'est au tour des super-héros de venir à la rescousse. Fonctionnant sur le même principe de combat tactique que la série des *X-Com*, *Guardians*

Ci-dessus et ci-dessous

Décidément jamais à court de bonnes idées, Microprose propose *Guardians : Agent of Justice*, un vrai jeu tactique (et pas de simple « baston »...) utilisant un système de points d'initiative. Seul regret, l'action ne se situe pas dans l'univers de Marvel ou de DC Comics. Les fans de Captain Marvel, de l'Homme-araignée ou de Batman devront se contenter de héros sans âmes...



Lecteurs de *CyberStratégie*, accrochez-vous ! Avec des graphismes pareils et un système de jeu certainement de grande qualité, *East Front* risque de faire des ravages à la rentrée... Reste à souhaiter que l'interface, le gros défaut des produits Talonsoft, soit mise au niveau.

me dans *Steel Panthers* le véhicule ou le groupe de combat. L'éditeur devrait permettre de construire des scénarios opposant 300 types de sections différents. Une affaire que nous suivons de près en tout cas...

Sortie annoncée pour l'automne aux Etats-Unis.

Jean-Claude BESIDA

Avec *East Front*, TalonSoft marche sur les plates-bandes de *Steel Panthers*. En effet, cette série de jeux traitera des combats tactiques, en l'occurrence sur le front de l'Est entre 1941 et 1945. Pour l'instant, on ne peut voir que des captures d'écran, qui laissent augurer quelque chose de spectaculaires. Le titre devrait inclure un jeu de campagne avec les habituels remplacements en hommes et en matériel, et une progression de carrière (commencée au niveau d'un capitaine).

Des scénarios plus courts comme Koursk ou Stalingrad seraient proposés, ainsi que des scénarios aléatoires. L'unité élémentaire est, com-



VIENT DE PARAÎTRE...

INFO...



Autant *Deadly Games* n'améliorait que légèrement le système de *Jagged Alliance*, autant *Jagged Alliance 2* présente un graphisme nettement amélioré.

dians : Agents of Justice vous met à la tête d'une escouade de supermen pour lutter contre le crime. Notons tout de même des graphismes nettement améliorés pour ce jeu attendu d'ici fin novembre.

Enfin, même *Blue Byte* s'est décidé à développer un simulateur de combat tactique. *Incubator* utilisera l'excellent moteur 3D d'*Extreme Assault* pour

UN ENTRETIEN AVEC KEITH ZABALAOU, PD-G. D'ATOMIC GAMES



Close Combat 2 devrait couvrir tous les combats de l'opération Market Garden. Reste à savoir exactement quelle type d'unités sera disponible dans cette nouvelle version.

dés puis à consulter les tables, etc. Un jour, j'ai amené mon Mac et nous avons commencé à lui faire ingurgiter les règles. Ensuite, ce fut le tour de la carte et des unités... Petit à petit, le jeu s'est construit tout seul au fil du temps. Ce qui devait n'être au départ qu'une façon de gagner du temps pour se concentrer sur l'aspect stratégique est alors devenu une véritable activité professionnelle.

CS : Jusqu'à *Close Combat*, tous les jeux

Atomic Games — les plus célèbres étant ceux de la série *V for Victory* — fonctionnaient sur le mode du tour par tour. Pourquoi ce passage au temps réel ?

KZ : Tout d'abord parce que l'échelle de jeu est différente, et ensuite parce que c'était le seul moyen d'immerger complètement le joueur dans le monde du combat tactique. Il faut être capable de prendre des décisions littéralement sur le champ.

CS : Le passage n'a pas dû être facile ?

KZ : A vrai dire, l'équipe qui s'est chargée de développer *Close Combat* n'avait pas travaillé sur la série des *V for Victory*, et nous voulions faire quelque chose de radicalement nouveau.

CS : Vous travaillez actuellement sur *Close Combat* : un pont trop loin. Quelles sont les

principales nouveautés par rapport au premier *Close Combat* ?

KZ : Il y en a beaucoup ! Pour commencer, nous avons retravaillé tous les graphismes : les terrains sont beaucoup plus beaux et mieux rendus et les troupes plus vivantes. Ensuite, nous avons réduit la taille des contingents qui sont désormais plus proche de la section que de la compagnie. Une nouvelle commande « Sneak » (progression prudente) fait également son apparition : il s'agit d'un ordre de déplacement, mais qui reste très proche de l'ordre « Se Camoufler ». Il est aussi possible de demander une trêve pour finir une mission, et à la mission suivante, vous repartirez précisément des zones contrôlées. Un niveau stratégique permet au joueur de décider, entre autres, des priorités en terme de renforts entre deux missions. Le moteur de jeu et l'intelligence artificielle ont été améliorés. Et il y aura aussi un éditeur de mission...

CS : Pour finir, quel conseil donneriez-vous à un joueur de *Close Combat* ?

KZ : Gérez vos troupes avec intelligence ! Contrairement à la plupart des autres jeux, surtout ceux en temps réel, vos troupes restent avec vous du début à la fin. Rien ne sert de s'obstiner à vouloir avancer encore et toujours si cela doit vous coûter vos meilleurs troupes. Il vaut mieux perdre une bataille que la guerre...

Propos recueillis par le capitaine Fracasse



CyberStratégie : Atomic Games s'est forgée au fil des ans une belle réputation dans le domaine des jeux de stratégie. Comment tout cela e-t-il commencé ?

Keith Zabalaoui : Avant de développer des jeux, je travaillais pour la NASA. A l'époque, pour être plus précis, je devais concevoir l'interface de contrôle du bras-robot de la navette. Vous savez, celui qui sert à sortir ou rentrer des satellites dans la soule. Quelque temps plus tard, j'ai été mis au chômage, et comme j'avais déjà commencé avec quelques amis à travailler sur *Utah Beach*, nous avons décidé de nous lancer dans l'aventure.

CS : Il s'agissait juste d'une passion au départ ?

KZ : Tout à fait. Nous passions des week-ends entiers à jouer à des jeux sur carte. Les règles étaient assez complexes et nous perdions beaucoup de temps à jeter les



permettre au joueur de parfaitement visualiser la situation avant de prendre ses décisions tour après tour. La plupart des missions solitaires devraient cependant être assez proches de la série des *Battle Isle* et faire plus appel à vos capacités de raisonnement logique qu'à vos qualités de meneur... Heureusement, un mode multi-joueurs doit être ajouté qui lui confèrera un côté *Space Crusade* qui ne devrait pas être pour déplaire. Il faudra malheureusement attendre l'an prochain pour en voir plus.

Dans un genre similaire mais un monde différent (comme qui !), SSI nous a dévoilé **Buccaneer**, dont la sortie est prévue pour le premier trimestre 98. Il s'agit en fait d'une version revue au goût du jour — donc en 3D — de l'excellent *Broadsides* de Wayne Garris (qui date de 1983), le tout mâtiné d'une dose de *Pirates* ! SSI ne dispose pour l'instant que d'une ébauche du moteur des combats navals, mais tout laisse penser qu'il s'agira d'un superbe produit pour les amateurs de trois-mâts.

JEUX D'HISTOIRE

Talonsoft, tout en continuant sa série *Battleground* avec **Prelude to Waterloo** (le huitième de la série) qui permet de revivre les batailles de Ligny et de Quatre Bras, s'est allié à certains des plus grands talents du jeu d'histoire — Jim Dunnigan (*Panzerblitz*), Dana Lombardy (*Streets of Stalingrad*) ou encore Richard Berg (*Great Battles of Alexander*), pour ne citer que les « nouveaux » — pour développer une nouvelle série, les **Campaign**. Le premier à voir le jour s'appellera **East Front** et s'apparente à un *Steel Panthers* optimisé (sauf en ce qui concerne l'interface, proche de la série des *Battleground*...). De fait, dans ce jeu à l'échelle opérationnelle tactique, vous commencerez au grade de

lieutenant et aux commandes d'une compagnie lors de l'invasion de l'Union Soviétique, et avec l'expérience, vous pourrez grimper jusqu'à celui de général.

Un mode multi-joueurs très perfectionné doit être ajouté afin de permettre de simuler une chaîne de commandement complète (un joueur chapeautant d'autres joueurs qui en commandent eux-mêmes d'autres, etc.). Le souci du détail a été poussé à l'extrême, avec plus de 300 types d'unités différentes, la possibilité d'ordonner des barrages offensifs et défensifs, etc. Et cerise sur le gâteau, un éditeur permettra de créer vos propres scénarios. *East Front*, qui sera logiquement suivi par *West Front*, devrait être disponible en novembre.

Vient ensuite **Semper Fi** de Stanley Associates pour Interactive Magic, un jeu tactique dans lequel vous incarnez un lieutenant-colonel du corps des Marines. Prévu au départ pour une sortie en octobre, ce produit assez

X-COM : APOCALYPSE



Le troisième volet de la série des X-Com, à paraître chez Microprose, proposera pas mal de nouveautés. Première chose, il sera possible de choisir entre des combats au tour par tour ou en temps réel, avec options de pause et de vitesse. D'autre part, l'ensemble des graphismes SVGA a été amélioré et les animations rendues plus fluides. Des effets nouveaux font leur apparition (dommages collatéraux aux murs et glissements lorsque vous laissez une grenade par exemple). Le commandement par section est possible au lieu de commander chaque X-Com individuellement. L'intelligence artificielle des aliens a été également revue et améliorée en particulier pour les tirs de réaction. L'environnement est enfin à dominante urbaine, en l'espèce, la cité Mega-Prismus. Ce qui change du fond des océans du deuxième volet.

Le manuel copieux — 200 pages — promet une plus grande profondeur tactique. Le principe étant toujours de récupérer le maximum de renseignements sur les aliens, de mieux connaître leur technologie pour obtenir de nouvelles armes. Il faudra surveiller sa popularité pour continuer à recevoir des crédits, la recherche se fera à la fois en biochimie et en physique quantique. Enfin, les aliens peuvent prendre le contrôle de corps humains, il y aura à se battre sur deux fronts, d'autant plus que des organisations hostiles risquent de ne pas aimer vos incursions dans leurs domaines lors de votre traque de l'alien.

Bref, un jeu certainement prometteur pour les aficionados de la série. X-Com sera jouable sous DOS à partir du DX4/100 et, naturellement, sous Windows 95. Sortie annoncée pour l'été.

Jean-Claude BESIDA



Le plus beau jeu de la rentrée — et le plus passionnant historiquement — sera très certainement *Age of Empire* de Microprose. En temps réel, *Age of Empire* couvre toute l'Antiquité, de l'aube de l'humanité à l'émergence des grandes civilisations. La présentation de ce produit augure de quelque chose de réellement révolutionnaire, très loin des multiples clones de *Command & Conquer*, et risque de provoquer un choc comparable à la parution de *Civilization*.

étonnant mais aux graphismes un peu somnifères ne devrait finalement voir le jour qu'au milieu de l'an prochain.

Notons également au passage les sorties prochaines de deux autres produits dans la série *Great Battles* d'Interactive Magic : Hannibal et Caesar. Reprenant le système très spécifique de la série, ils vous permettront de revivre, comme les noms l'indiquent, les plus grandes batailles de ces deux fameux généraux de l'Antiquité.

VIENT DE PARAITRE...

INFO...



Prelude to Waterloo, huitième jeu de la série *Battleground*, couvre, avec *La bataille de Waterloo*, toute la campagne de l'armée du Nord de 1815.

ment l'arrivée prévue pour avril ou mai du successeur de *Computer Ambush*, ainsi que d'un *Steel Panthers 3*. Peu d'informations cependant sur les nouveautés apportées sur ce dernier en dehors de graphismes améliorés.

Norm Koger, développeur d'*Age of Rifles*, a quitté SSI pour rejoindre Talonsoft. Il travaillerait sur une nouvelle interface et un nouveau moteur.

Sid Meier, l'homme à l'origine de *Civilization* (pour n'en citer qu'un...) travaille actuellement sur *Napoleonic*. Dernière ce titre non définitif se cache un produit très proche de *Fields of Glory*, qui permettrait de revivre l'ensemble des grandes batailles de Napoléon comme si vous étiez sur le terrain, tout en y ajoutant une couche stratégique. Connaissant Sid Meier, il faut s'attendre à quelque chose de vraiment impérial !

Interactive Magic a profité de l'E3 pour récupérer la distribution d'un nouveau jeu de stratégie : *Ambition*. Ce jeu de stratégie-gestion dans un univers médiéval-fantastique promet d'être le produit phare d'I-Magic pour la fin d'année.

Cryo, jusqu'à aujourd'hui plutôt spécialisé dans le développement de jeux d'aventure, se met aux jeux de stratégie. En plus de plusieurs jeux de stratégie-action, nous devrions voir provenir de chez eux *Interventions divines*, une conversion du jeu de rôle et de cartes assez... libre. Principal intérêt de la chose, *Interventions divines* pourra se jouer à une centaine via Internet.

Enfin, si QQP (*Perfect General*, *Grandest Fleet*) a disparu corps et âme, New World Computing se porte bien, merci. Par contre, et malheureusement pour nous, sa production s'oriente actuellement sur la stratégie-action et le jeu de rôle (avec la sortie prochaine de *Might and Magic VI*). □

Sierra persiste et signe en dévolant *Civil War Generals II* : Grant, Lee, Sherman. Prévu pour une sortie en octobre, il permettra de jouer des campagnes pour l'un ou l'autre des deux camps, de la côte atlantique à la vallée du Mississippi, le tout représentant une quarantaine de scénarios soutenus par un éditeur. Si le premier avait déçu par son IA plus que limitée et le manque de diversité (malgré une interface et un graphisme de grande qualité), *CWG II* a toutes les chances de devenir un produit de référence sur la guerre de Sécession.

Chez Microsoft, alors qu'*Ages of Empire* (développé par Bruce Shelley, qui avait co-développé *Civilization* et *Railroad Tycoon* avec Sid Meier) s'annonce comme le plus passionnant produit de la rentrée, on compte sur Atomic Games et son *Close Combat 2* : un pont trop loin pour faire la différence aux environs de Noël. Basé sur les combats opposants les parachutistes alliés (Américains, Anglais et Polonais) aux Allemands aux environs d'Arnhem en Hollande (opération Market Garden), *Close Combat 2* ajoute principalement une couche stratégique à la première version, et dispose d'un moteur nettement amélioré qui permet, entre autre, une gestion dynamique des missions. Ainsi, si au cours d'une mission, vous vous fixez pour objectif de prendre un village au sud en délaissant complètement le bois qui se trouve plus au nord, la mission suivante vous permettra de vous déployer en fonction des progrès réalisés. Pour en savoir plus, référez-vous à l'interview de Keith Zabeloai en encadré.

Enfin, on attend pour la rentrée la sortie d'*Achtung Spitzfire!* chez Big Time / Avalon Hill, qui fait suite à *Over The Reich* mais n'en sera pas une extension, comme on aurait pu le penser. Conservant le même moteur de combat tactique, *Achtung Spitzfire!* dispose d'une couche stratégique en temps réel nettement plus élaborée et surtout, dynamique. En clair, si vous n'arrivez pas à défendre correctement vos sites radars, vous aurez de

plus en plus de mal à repérer l'ennemi avant qu'il ne soit trop tard... A moins que vous ne lanciez de nombreuses patrouilles, auquel cas, le moral et le physique de vos pilotes s'en ressentira sérieusement ! De nombreuses options spécifiques seront bien entendu disponibles, comme la possibilité pour les Britanniques d'attaquer avec le soleil dans le dos.

DELITS D'INITIE

Chuck Kroegel, président de SSI a confirmé orale-



La gestion opérationnelle est la principale innovation d'*Achtung Spitzfire!*.

ROAD TO MOSCOW

DU NOUVEAU SUR LE FRONT DE L'EST

ARSENAL Publishing annonce la sortie imminente de *Road To Moscow*, projet passionnant qui ambitionne de reprendre l'ensemble du front russe de juin 1941 à la fin de la guerre.

Cette société est connue pour *TacOps*, un jeu de combat moderne, réalisé par un professionnel, fort austère mais très fidèle. Cette fois-ci, l'apparence graphique semble un peu plus conforme aux standards. Cela dit, les unités sont représentées par des symboles OTAN, et la carte du front au 1:2 000 000 est assez sobre.

Le niveau envisagé est clairement stratégique : celui du commandant en chef de l'OKH ou de la STAVKA. Et même si l'ordinateur gère les effectifs à l'unité près, il est hors de question que le joueur fasse du micromanagement en assignant des ordres à chaque division ou à chaque régiment, et ce pour une bonne raison : ce jeu est en temps réel. Ou plus précisément, en temps continu.

L'idée est de rompre avec le système du tour par tour, héritage des contraintes du jeu d'histoire sur carte. Du coup, le front est perpétuellement mouvant — à un rythme tout à fait compatible avec la réflexion stratégique cependant, d'autant que l'on peut décider des pauses pour faire de la planification opérationnelle de grand style.

Ce qui implique que les possibilités multijoueurs soient réduites à la connexion directe, à l'exclusion du jeu par e-mail ou sur un seul ordinateur. Donc, l'intelligence artificielle a été particulièrement travaillée pour que le jeu soit intéressant face à la machine. Ainsi, d'après les dires de Phil Gardocki, membre du Battlefield Design Group (les créateurs du jeu), il y a deux niveaux d'IA, dont l'articulation a été spécialement travaillée. Un niveau stratégique (qui décide quel corps



ou quelle armée bouger) et un niveau opérationnel, qui gère l'affectation des divisions, leur largeur de front, leur posture opérationnelle, les remplacements, les unités spéciales, l'aviation, etc. L'ordinateur a accès strictement aux mêmes commandes que le joueur humain.

Autre conséquence du choix retenu pour l'échelle de jeu, les événements politiques. Le joueur n'est pas Staline ou Hitler. Il n'exerce donc pas de contrôle direct sur les autres fronts, les renforts, ni même sur la doctrine régissant la composition d'une Panzer-Division. En revanche, il doit négocier avec l'autorité politique, à tous les niveaux, pour obtenir (ou pour garder) un bon général, pour proposer des plans d'opérations compatibles avec les vues ambitieuses du politique. Ce qui implique une certaine latitude dans le choix des objectifs (il n'y a pas de condition de victoire rigide du type prendre Moscou + deux autres grandes villes pour gagner), mais aussi la responsabilité. Le chef d'état-major qui n'arrive pas à réaliser ses plans est fusillé !

Le jeu ne veut pas rentrer dans les signologies de détail, ainsi les remplacements de matériel se font automatiquement, et il n'y a pas lieu d'acheter (?) du maté-

riel flambant neuf pour ses Panzer. Le matériel est mis à jour en temps et en heure, pourvu que la division en question soit retirée du front pour se rééquiper. Cela dit, il est toujours possible de s'occuper directement des affectations individuelles d'unités, mais l'ordre de bataille en aligne plus de 15 000...

La version finale du jeu devrait proposer plusieurs scénarios. D'abord, la grande campagne, environ 60 heures de jeu, de 1941 à la traversée de l'Oder par les Soviétiques — ou bien jusqu'à la chute de Staline. Mais également quatre mini-campagnes : Léninegrad, la marche sur Kiev en 1941, Fall Blau en mai 1942-février 1943, ou la marche du groupe d'armée Centre sur Moscou (septembre 1941-avril 1942). Et enfin huit scénarios plus courts (entre 45 min et 2 h de jeu) : Kharkov, les opérations Typhon, Edelweiss, Zitzdelle, Uranus et Bagration, la prise de Minsk en 41 et celle de Kiev en 43 (par l'armée rouge cette fois).

Le traitement réaliste et à l'échelle opérationnelle du front de l'Est avait besoin d'être renouvelé. *War in Russia* n'ayant pas de réel successeur. A nous de voir si *Road to Moscow* tiendra ses promesses. Parution prévue en juillet 97, mais plus probablement à la rentrée, au moins en France (pas de version française envisageable, par contre).

Jean-Claude BESIDA



HEROES OF MIGHT & MAGIC II : THE PRICE OF LOYALTY

Jeu particulièrement plaisant et agréable d'utilisation, HMM II fut l'une des meilleures surprises du début de l'année.

Pour contenter tous les joueurs qui en redemandaient encore plus, New World Computing vient de réaliser un CD d'extension bien rempli. Sans rien changer de fondamental au jeu de base, *The Price of Loyalty* comprend tout d'abord quatre campagnes complètes — deux longues et deux courtes — ainsi qu'une vingtaine de scénarios. Par ailleurs, et c'est toujours un plaisir, on découvre plusieurs nouveaux objets magiques, lieux à découvrir et héros supplémentaires. Seul regret, aucune nouvelle unité, type de héros ou châteaux n'ont été ajoutés. Malgré ça, voilà de quoi passer encore quelques bonnes dizaines d'heures avec *Heroes of Might & Magic II*.

Ce CD d'extension, en anglais, est compatible avec la version française et anglaise du jeu. Distribution par Ubi Soft.

Contre : l'un des nouveaux héros • personnalisés • proposés dans les campagnes, avec également quelques-uns des nouveaux objets magiques.



NAPOLÉON IN RUSSIA

APRES Waterloo, Talonsoft se penche à nouveau sur les déboires de l'armée française... Serez-vous relever le défi ? A vous d'incarner Napoléon ou Koutouzoff au cours de la bataille de la Moskova, dans la 6^e simulation de la série *Battleground*.

Fidèle au principe de la série, *Napoléon in Russia* regroupe de nombreux scénarios illustrant les affrontements du 7 septembre 1812, dernière et sanglante grande victoire française avant la retraite de Russie. Alors que l'armée impériale fatiguée s'approche de Moscou, les troupes russes, jusque-là évasives, font face.



A leur tête, l'empereur Alexandre et le maréchal Koutouzoff se préparent à une des plus terribles batailles de l'histoire : au total, plus de 250 000 hommes et 1 200 canons s'affrontent près du village de Borodino.

Napoléon in Russia propose 21 scénarios, principalement axés sur tout ou partie de la journée du



7 septembre. Néanmoins, un scénario permet de participer, sur le même champ de bataille, à un épisode de la retraite de Russie, un mois et demi plus tard. Allant de 8 à 52 tours, les affrontements sont répartis également entre les reconstitutions historiques et plusieurs « Et si... ». La formule, classique, fonctionne bien, grâce aux différentes échelles de commandement offertes : régiment, brigade, division.

Certaines légères nouveautés ont été apportées. Tout d'abord, une vue « extrême » 3D permet de contempler l'ensemble du champ de bataille. Ensuite, sensible aux récriminations des « grognards », Talonsoft a ajouté des options supposées offrir un réalisme accru, comme la notion d'isolement ou la restriction des mouvements pour les troupes en ligne. Cette restriction des mouvements en ligne devrait sensiblement renforcer l'efficacité de l'artillerie, dévastatrice sur les colonnes. Sachant que le camp français est voué à l'attaque, le placement et l'utilisation des canons russes jouera, de

toute évidence, un rôle éminent lors des affrontements. Enfin, le graphisme reprend celui de Waterloo, c'est-à-dire des unités de plus grande taille que celles des jeux sur la guerre de Sécession.

Pour finir, précisons que le programme s'enorgueillit de posséder une intelligence artificielle renforcée. Dans ce domaine, l'ensemble de la série se situe dans une bonne moyenne, mais elle n'approche pas le génie. Si vous pratiquez le jeu à plusieurs, une option multijoueurs est présente, que ce soit en réseau ou par connexion internet, voire en « chaise tournante ». Une fois encore, Talonsoft semble avoir amélioré sa recette, pourtant, une plainte s'élève... Quand s'attacheront-ils enfin à une victoire française ?

Fabrice AUFORT

Napoléon in Russia : jeu CD-Rom. Disponible en anglais, parution en français à la rentrée.

IMPERIALISM

Aller, on ne résiste pas au plaisir de vous montrer une toute dernière saisie d'écran d'*Imperialism*, le prochain grand jeu deSSI. Nous avons eu la chance de recevoir une version démo de ce jeu mais trop tard pour en faire un article de présentation.

Avant le prochain numéro donc, où nous reviendrons en détail sur ce jeu, on peut d'ores et déjà ajouter que *Imperialism* est disponible sur PC mais aussi sur Mac, ce qui est une sacrée bonne surprise. Par ailleurs, des scénarios historiques, comme l'Europe de 1870, seront proposés mais le jeu se situe surtout dans un univers hypothétique évoquant le XIX^e siècle.



LORDS OF THE REALM II - SIEGE PACK

Siema édite une extension pour *Lords of the Realm II*, jeu de gestion et de combat situé au Moyen-Âge (voir *CyberStratégie* n° 1). Ce *Siege Pack* se concentre plus particulièrement sur l'aspect combat en temps réel de *Lords of the Realm*.

Une vingtaine de batailles rangées et une dizaine de sièges sont donc proposées, en plus de quelques scénarios pour le jeu de base. Un éditeur de carte permet également de créer ses propres champs de bataille. Bref, de quoi combler tous ceux qui ont épuisé les possibilités du jeu de base.



DARK REIGN

DANS la grande série des jeux de stratégie-action en temps réel, *Dark Reign* s'annonce comme l'un des produits majeurs du genre pour la rentrée. En attendant une présentation de la version finale dans notre prochain numéro, voici un premier aperçu sur la version bêta.

Les principes de *Dark Reign* sont tout ce qu'il y a de plus classiques : il s'agit en effet de construire des bases en récoltant du minéral et de l'eau. Ces bases serviront ensuite à produire des unités de combat qui iront détruire les bases adverses ou occuper un objectif donné (selon le scénario choisi).

Le jeu met en présence deux camps : l'empire et les rebelles, thématique classique depuis *Star Wars* (mais la comparaison s'arrête là). L'ergonomie est irréprochable, comme on peut s'y attendre, tout se contrôle à la souris.

Les unités militaires contrôlées par les joueurs se composent de fantassins (plusieurs types plus ou moins puissants), de blindés (à la portée impressionnante). La force de frappe aérienne va des « drones » volants de reconnaissance aux « forteresses volantes ». Les unités aériennes ont pour la plupart un emport de munitions limité et doivent donc se ravitailler régulièrement à la base. Les unités des deux camps sont différentes même s'il existe une certaine équivalence entre elles.

Le joueur peut construire tout une gamme de bâtiments : centres d'entraînement (indispensables pour pouvoir « recruter » de l'infanterie), centres de production (pour les blindés et les unités aériennes), centrales d'énergie et « portails temporels » pour téléporter des unités en n'importe quel point de la carte. Enfin, des centres de réparation et des hôpitaux de campagne permettent de remettre sur pied les unités éprouvées par les combats. Certains des bâtiments ci-dessus peuvent être améliorés. Enfin, il est possible de se fortifier en construisant des murailles et des tourelles laser ou autres canons de défense fixe.



Dark Reign reprend les systèmes de *Warcraft II* et *Command and Conquer*, en temps réel intégral. On peut faire évoluer n'importe quelle action à ses unités à n'importe quel moment. Les graphismes sont d'ailleurs de bonne facture, sans toutefois être exceptionnels (la haute définition et les couleurs choisies font qu'il est parfois difficile de se repérer). Par rapport à ses prédécesseurs, *Dark Reign* permet de moduler le comportement des unités amies en définissant un degré d'agressivité et de résistance. Il est également possible de découper les longs trajets en petits tronçons, ce qui évite les longues et agaçantes errances de certaines unités et permet de constituer des patrouilles efficaces. Ces fonctionnalités supplémentaires sont optionnelles — ce qui est fort intelligemment pensé —, les joueurs ne sont donc pas obligés de les utiliser. Mais elles existent et ajoutent donc de la flexibilité au produit.

LES INNOVATIONS

La téléportation, le morphing, les leurreurs et les passages temporels permettent d'aller encore plus loin dans le registre des ruses de guerre. Il n'y a pas de situations figées. Comme ses prédécesseurs, *Dark Reign* prend bien sûr tout son intérêt à plusieurs, via une connexion modem ou un modem ou réseau. Un éditeur de scénario très complet permet de construire des situations variées. Les débutants apprécieront le didacticiel qui permet de s'initier au jeu tout en recevant des instructions et commen-

taires en temps réel de « vive voix » de la part d'un instructeur qui a toutes les caractéristiques du sergent de base popularisé au cinéma (dans la version testée, la voix s'exprime en anglais mais il est probable que la version finale inclure une traduction française).

Contre l'ordinateur, une trentaine de scénarios progressifs sont proposés. Chacun est conçu pour illustrer un concept ou inculquer les principes d'utilisation d'un type d'unité donné. La version bêta ne permet d'accéder qu'à un nombre limité de scénarios. Heureusement, contrairement à *Warcraft* ou *C&C*, on peut accéder directement à n'importe quel niveau. Par contre, l'intelligence artificielle de *Dark Reign* ne semble pas être plus performante que les autres.

C'est clair, ce jeu ne prétend pas briller par son originalité. Les concepts proposés sont largement inspirés du duo précédemment cités. *Dark Reign* apporte toutefois quelques améliorations d'ordre pratique et bien entendu une variété qui est toujours bienvenue. Ses concepteurs ont su éviter l'écueil de la complexité (qui pénalise lourdement des produits tels que le *Warlord* deSSI). Ses arguments majeurs sont ceux de tous les jeux de ce type : facilité d'utilisation, graphismes, jeu à plusieurs ordinateurs, variété des situations, illustrations des problèmes de commandement et de contrôle, présence d'une gestion économique simplifiée (d'aucuns préféreraient parler de logistique dans ce contexte) et le fait que *Dark Reign* s'adresse à un large public. Le revers de la médaille, pour les puristes, c'est le caractère fantaisie du contexte, et la plus grande part accordée à la rapidité et à la masse qu'à la réflexion.

Par rapport à ses concurrents, *Dark Reign* semble toutefois plus complet et offre plus de possibilité et, vis-à-vis de *Command and Conquer* (plus ou moins le même univers de référence), le nouveau venu de la stratégie en temps réel n'a aucun complexe à avoir. Le mérite des concepteurs de *Dark Reign* est d'avoir réussi la synthèse de ce qu'il y avait de mieux dans ce domaine, tout en y ajoutant des options supplémentaires sans compliquer ni dénaturer le système de jeu. Nous aurons l'occasion, au moment de la sortie du produit, de présenter plus en détail les particularités de ce jeu.

Omar JEDDAOUI

Dark Reign est un jeu PC CD-ROM réalisé par Activision, distribution en France par Ubi Soft. Parution prévue en septembre.



L'invasion des adorateurs du temps réel

C'EST une véritable avalanche de jeux de stratégie en temps réel qui va s'abattre sur nous au moment de la rentrée. En voici un premier aperçu...

À l'heure actuelle, il serait encore hasardeux de risquer une quelconque sélection d'un ou des meilleurs titres à venir, la plupart n'étant disponible que sous forme de version bêta. Autant le dire, la réussite inimaginable d'*Alerte rouge* (des centaines de milliers d'exemplaires vendus dans le monde) donne des idées à la plupart des éditeurs. Certes, aucun de ces produits ne semble faire preuve d'une originalité débordante — même si la plupart présente des fonctionnalités et des caractéristiques très intéressantes —, et ils se téléscopent tous allègrement sur le même marché. L'opinion la plus partagée étant que même les miettes d'*Alerte rouge* ou de *Warcraft II* valent la peine, on peut s'attendre au meilleur comme au pire. Mais ne jugeons pas avant d'avoir vu chacun de ces produits dans leur version finale, et voici, en attendant, quelques présentations rapides (précisions d'ensemble que tous ces produits sont jouables à plusieurs, en réseau ou connexion directe).

CONQUEST EARTH



Réalisé par la société Eidos, ce jeu en temps réel a pour thème la lutte entre les Juptériens, une race à la structure gaélique et très avancée technologiquement, et les humains. Le graphisme est particulièrement soigné et, comme la plupart des jeux en temps réel à paraitre, de nouvelles options enrichissent le concept de base de *Command & Conquer* : métamorphose, pléthore d'unités, ordres d'action détaillés. Deux innovations semblent toutefois réellement intéressantes : la possibilité d'ouvrir des fenêtres pour voir simultanément plusieurs endroits de la carte, et un aspect stratégique entre les missions, avec choix d'implantations des unités.

Conquest Earth est un jeu édité par Eidos, pour CD-Rom PC. Parution prévue pour septembre.

RISING LANDS

Réalisé par une société française, Microkris, *Rising Lands* est un projet de jeu en temps réel particulièrement ambitieux, qui va, semble-t-il, au-delà du simple affrontement entre masses d'unités, mais introduit une plus grande part de gestion et de développement.

Dans un futur indéterminé, la Terre est menacée par une météorite. Les nations réunies parviennent à détrui-



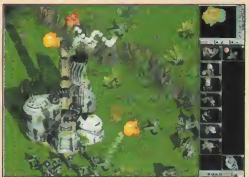
re l'objet mais une couche de débris cache alors le soleil, provoquant un cataclysme planétaire. Bien plus tard, seules subsistent quelques communautés éparées et nomades. Toutes les anciennes technologies et connaissances ont disparues et la vie s'apparente à celle du Moyen-Âge. L'objectif du jeu est de parvenir à développer une nouvelle civilisation, en faisant face aux menaces de tribus adverses et de plusieurs guildes malaisantes.

À lire ce synopsis, on constate que *Rising Lands* s'écarte clairement d'un affrontement manichéen entre forces armées. Le jeu laisse une grande part au commerce et au développement technologique. La gestion des ressources est ainsi présentée comme un élément essentiel du jeu, le troc étant par exemple possible.

Graphisme soigné, univers travaillé et cohérent, diversité d'aspects à gérer... *Rising Lands* va peut-être soulever un vrai vent d'air frais dans un monde de brutes.

Rising Lands : jeu en français édité par Eidos pour CD-Rom PC. Parution à la rentrée

DARK COLONY



Réalisé par Gametek et distribué par Accidim, *Dark Colony* est présenté comme un clone de *Command & Conquer*, mais en mieux. Pour l'instant, difficile d'en juger. À la place d'un affrontement sur Terre, on nous propose des combats sur Mars, entre les Terriens et les Martiens, évidemment, ces derniers étant particulièrement exotiques et bizarres. Plusieurs particularités — invisibilité, transformations génétiques, unités capables de gagner de l'expérience, combat de jour et de nuit, etc. — sont proposées. En fait, rien de très original, d'autant plus que les Martiens ressemblent aux unités de Warwind. Le graphisme est impeccable, les sons étranges à souhait. Il faudra juger de l'intelligence artificielle et de la diversité des missions pour savoir si *Dark Colony* sort du lot.

Dark Colony : jeu pour CD-Rom PC édité par Accidim. Parution prévue pour cet été.

DOMINION



Strictement du même acabit que le précédent, *Domination*, de 7th Level, propose au joueur de diriger quatre races luttant pour étendre leur empire interplanétaire. Un grand choix d'unités et de véhicules est proposé, avec de nombreux pouvoirs spéciaux particuliers selon les races et les unités. Le petit plus mis en avant est celui d'un meilleur contrôle des unités, avec la possibilité de changer de posture (debout, à genoux, à terre).

Domination : jeu CD-Rom PC en français. Parution prévue pour cet été. Distribution par Ubi Soft.

En plus de ces quatre principaux jeux, plusieurs autres produits en temps réel sont annoncés, sans date de sortie confirmée.



Cyberstorm 2 sera la suite du jeu de combat de robots géants. Délaissant le système de tour par tour, l'équipe de Sierra adapte en effet cet univers en temps réel. Ce n'est pas plus mal car le système de résolution des combats et de réactions de tirs de *Cyberstorm* était décevant.

Starcraft : annoncé avec force fracas depuis plusieurs mois, le successeur de *Warcraft* (des gobelins dans l'espace !) est programmé pour la fin de l'année. Blizzard, l'éditeur, jure en tout cas que ce produit sera radicalement différent de *Warcraft II*, et les retards de parution sont dus justement à cette volonté de « faire du spatial ».

Star Command : assez proche de *Starcraft*, *Star Command*, de GT Interactive, fait la part belle aux combats spatiaux en temps réel, avec une grande diversité d'unités, de vaisseaux et de structures à construire.

Sans oublier *Dark Reign*, présenté page précédente.

En conclusion, à la vue de cette avalanche de produits souvent très proches les uns des autres, nous restons assez sceptiques sur la capacité du marché à les différencier et à les absorber. Toutefois, il faut reconnaître que chacun de ces jeux fait preuve d'une richesse graphique et d'une maîtrise technologique qui laisse pantois. Les aficionados du temps réel et les adeptes des parties frénétiques en réseau n'auront donc que l'embaras du choix, c'est tant mieux !

Théophile MONNIER

CONSTRUCTOR



Glappy Bundy reporting...

Vous avez toujours rêvé de faire construire, l'investissement dans la pierre vous tente mais vous n'avez jamais osé faire le pas... **Acclaim a pensé à vous : Constructor** vous permet d'assouvir votre frustration ! Vous incarnerez ainsi un vil promoteur et pourrez déléguer à loisir la vente campagne.

Mais vous n'êtes pas seul, et vous serez jusqu'à quatre simultanément à vous partager le gâteau. Vous vous opposerez rapidement au développement de vos voisins, parfois violemment, mais toujours avec une pointe d'humour à la Tex Avery.

Le but du jeu est multiple : vous avez le choix entre quatre scénarios et quatre cartes différentes. Vous devrez ainsi viser au choix le contrôle géographique des différents quartiers, le bonheur de chacun de vos locataires

taïnes options : type de clôture, finitions intérieures, etc. Le loyer en dépendra !

Un fois une demeure terminée, il faut encore y loger un locataire. Une agence peut vous en fournir, les joyers et les réparations restant à votre charge. Au fil des constructions, vous pourrez alors investir dans des usines plus perfectionnées (centrale à béton, briqueterie, etc.) permettant la construction des types de maisons plus évoluées.

En plus de cette activité de développement, il convient également de gérer les petits problèmes des locataires : la scierie fait trop de bruit, leur jardin est trop petit, ils veulent un micro-ordinateur pour les enfants, etc. Pour fournir des objets par exemple, il faudra construire les boutiques qui les vendent. La sécurité sera également un souci constant et une station de police devra être construite afin de lutter contre les voleurs...

Se développer et gagner de l'argent, c'est une chose, mais encore faut-il lutter avec la concurrence. Envoyez donc un groupe de squatter ou un *serial killer* s'installer au cœur du quartier résidentiel adverse ! Votre propre petit monde ne sera pas à l'abri de catastrophes naturelles, et de petites bêtes viendront rapidement dévorer vos habitations incrimées... On en passe et des meilleurs.

Constructor est un jeu amusant mais sans grande ambition au niveau de la réflexion. L'investissement immobilier y est décrit de façon caricaturale, on s'y conduit un peu à la manière des enfants avec les châteaux de sable. Quel plaisir d'aller démolir celui du voisin !

Les animations, les graphismes et l'ambiance sonore sont toutefois très réussies. On retrouve dans ce jeu une ambiance de dessin animé et on ne se lasse pas voir son monde grouiller de petits bonhommes rigolos.

En définitive, ceux qui sont lassés du *Monopoly* et qui cherchent à passer un agréable moment sans se compliquer la vie seront comblés.

Eric TEMG

Constructor : jeu CD-ROM édité par Acclaim. Parution fin septembre.

LES PRODUITS NOVASTAR

Yom Kippur Bundle Pack for Steel Panthers 2



POUR STEEL PANTHERS

Après plusieurs mois d'acalmie, l'équipe de Novastar, société éditrice d'extensions pour les produits SSI, reprend l'offensive ! Tout d'abord, la campagne **Yom Kippur** pour **Steel Panthers 2** est enfin disponible. Cette extension traite des combats pour le canal de Suez, en 1973, avec deux campagnes, côté égyptien ou israélien. Les scénarios sont bien sûr tous inédits, il ne s'agit pas de scénarios aléatoires.

Par ailleurs, la très attendue Mega Campagne se met lentement en place. Il s'agira au départ de campagnes classiques pour **Steel 1** ou **2**, mais avec de nombreuses options stratégiques. Par la suite, certaines campagnes pourront être liées pour former une mégacampagne. Tout devrait démarrer à la rentrée, avec une première disquette sur un affrontement USA-URSS en 1950.

Les produits Novastar sont disponibles chez Cybervision, spécialiste du jeu d'histoire.

COUNTER ACTION

Outre les produits édités par sa filiale SSI, Mindscape réalise des logiciels développés par d'autres compagnies. C'est le cas de **Counter Action**, un jeu d'origine russe sur la Seconde Guerre mondiale, en temps réel, à mi-chemin entre l'arcade et la simulation. Il propose au joueur d'incarner le rôle d'un commandant soviétique ou allemand sur le front de l'Est entre 1941 et 1944.

Attention, si le sujet est historique, n'espérez pas retrouver dans **Counter Action** la qualité de simulation des réalisations de Gary Gygax (*Steel Panthers*). Ce logiciel venu du froid s'assimile plutôt un jeu de stratégie du style de *Warcraft*, et sa simplicité le met à la portée d'un joueur même le plus débutant. Au cours des 28 missions qui composent la campagne — seul mode de jeu proposé — celui-ci doit soit éliminer la totalité des unités de l'adversaire, soit l'ensemble des bâtiments adverse. Par ailleurs, dans les premières missions côté soviétique, l'objectif consiste à évacuer des camions ou des QG face à la déferlante des Panzer ! Les troupes sont composées d'infanterie, de blindés lourds ou légers et d'aviation, sans grande précision historique. Le joueur prend en charge les déplacements des unités, seules ou en groupe, au moyen de la souris. Les tris sont gérés de la même manière, mais l'ordinateur peut les prendre en charge : il ouvre le jeu dès qu'un ennemi se trouve à portée.

Les scénarios se déroulent sur une carte en vue aérienne, qui occupe la majeure partie de l'écran. A gauche, quelques icônes donnent accès à des informations rudimentaires concernant le type d'unité sélectionnée, comme son état et ses réserves de munitions. Les combats sont rapides et se limitent à quelques coups de canons, tris de mitrailleuses ou lancers de grenades, sans aucun souci de réalisme et bien dans l'esprit de *Command & Conquer*.

Autant le dire, **Counter Action** n'est pas candidat au titre de meilleure simulation de l'année, ni au côté de meilleur jeu en temps réel. A l'instar de cette boisson bien connue : il a le nom et le goût d'un jeu d'histoire mais ce n'est pas un, et les graphismes et la diversité des unités et actions sont trop limités pour faire face aux autres produits en temps réel. Si vous avez un cadeau à faire pour l'anniversaire de votre neveu, offrez-lui le nouveau programme de Mindscape et prizez pour qu'il attrape le virus !

Fabrice AUFORT

Counter Action : jeu CD-ROM édité par Mindscape. Parution cet été.



ou encore faire construire un monument à votre gloire.

Le joueur débute avec une somme d'argent et un terrain vierge, contigu à son siège social. En cas de besoin, un banquier vous prêtera de l'argent, à taux d'intérêt non nul évidemment.

Votre première tâche sera de construire une scierie, et d'y affecter une équipe afin d'y produire des planches. Ces planches vous serviront à bâtir vos premières maisons. Chaque nouvelle maison peut être dotée de cer-

SUR LE RESEAU

Infos et jeux en ligne

COMME nous l'avions indiqué dans le numéro 1 de *Cyber*, la vocation de cette rubrique internet est d'abord d'offrir une vitrine à des activités de clubs ou de particuliers.

Par Jean-Claude BESIDA

Nous invitons donc tous les passionnés de stratégie qui créent leur site, qui organisent des compétitions et qui, de manière générale, font vivre le jeu de stratégie en France, dans les pays francophones mais aussi à l'étranger, à « se mettre en contact avec nous », comme l'a si bien dit le Général !

Pour l'heure, nous vous proposons de découvrir deux sites bien de chez nous, l'un en langue française, l'autre réalisé par un Français très actif.

WARGAME CLUB

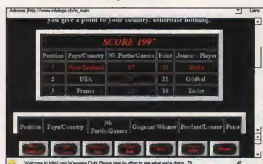


Le Wargame Club est un site destiné à la pratique des jeux de stratégie en ligne, dans la grande tradition des vrais clubs de jeu d'histoire plutôt que comme simple base de données. Les titres pour lesquels vous trouverez des adversaires comprennent les grands classiques de la guerre informatique : série de la guerre mondiale et *World at War* (Stalngard, *Crusader*). Au total, il est possible de s'inscrire pour 25 titres, en attendant les nouveautés (*Steel Panther III*...). Le Wargame club a été lancé en 1996, après la mort momentanée de Silent Service, un autre site de jeu par e-mail pratiquant surtout les jeux de SSI.

Il convient de signaler que ce site est bilingue français-anglais et bénéficie d'une mise à jour assez fréquente, entre une et deux fois par semaine.

Il faut se rendre à l'évidence, la France est troisième... Alors, formez vos bataillons et à l'assaut !

En vous inscrivant (c'est gratuit), vous indiquez vos jeux préférés, votre nom de guerre, le pays dont vous défendez les couleurs, votre fréquence présumée de jeu (d'une fois par jour à quand c'est possible) et votre adresse électronique. Il est ensuite possible de modifier ces caractéristiques par simple e-mail. Tout nouvel inscrit commence avec le grade de sergent.



COMPETITION PERMANENTE

Ensuite, à vous de proposer des défis aux joueurs inscrits, pour le jeu que vous voulez. A l'issue, chaque partie est comptabilisée dans un tournoi inter-

LA GUERRE DE L'ANNEAU



Les passionnés du Seigneur de l'Anneau et l'univers de J.R.R. Tolkien seront enchantés de découvrir l'existence d'un site qui recense tous les jeux et scénarios sur ce thème.

En plus d'une multitude de jeux de rôle, ce site permet de découvrir de nombreux scénarios pour les différents batailles qui ont été jouées dans le monde de la Seigneurie et les différents scénarios de la Terre du Milieu. Un exemple par exemple, un scénario sur l'attaque de la bataille de la Plaine d'Arwen pour l'attaque de la guerre de l'Anneau pour *Warlords II* mais aussi plusieurs scénarios pour *Warcraft II*.

Enfin, les guerres de l'Anneau ou les affrontements épiques des royaumes alliés au Premier Age sont, largement mentionnés dans un jeu complet (un jeu de rôle sur PC) à titre de référence, les empires d'Arwen et de l'Anneau ont été créés pour passer sur ce site.

Pour découvrir le site : www.lysator.lu.se/tolkien-games



Parmi les scénarios sur le monde de Tolkien, on peut découvrir un classique, la Guerre de l'Anneau, pour *Warlords II*. La carte stratégique montre bien les Terres du Milieu, même si l'historique des affrontements n'est pas respecté.

national permanent. Chaque victoire fait prendre du galon et progresser votre carrière. Mais surtout, chaque combat gagné donne un point à votre pays — ou à celui dont vous avez choisi de défendre les couleurs. Si vous vous sentez une âme de mercenaire, rien ne vous empêche de vous battre pour qui vous voulez !

A noter que l'audace dans le choix des adversaires est récompensée. Il est payant de défier et de battre des joueurs haut gradés grâce à un système simple de péréquation. Ainsi, une même bataille livrée entre deux lieutenants rapporte moins de points que lorsqu'un petit bleu de sergent ose défier un colonel ou un général.

La ténacité est également de mise. "N'abandonnez jamais. Une défaite honorable (vous êtes resté sur le terrain jusqu'au bout) rapporte 20 % des points de l'ennemi. Il est donc possible de faire une carrière « à l'usure » en accumulant les défaites mineurs ! En revanche, si vous désertez ou si vous êtes écrasé avant le terme de la partie, vous ne gagnez rien du tout.

Actuellement, c'est la **Nouvelle-Zélande** qui rafle les médailles avec trente inscrits et un très respecté général Stuka, premier au classement. Fidèle à sa tradition, la France a une solide délégation d'une vingtaine d'officiers, et se retrouve à un fort honorable deuxième rang, ex-aequo avec les Etats-Unis à l'heure où nous mettons sous presse. Il ne tient qu'aux lecteurs de *CyberStratégie* de propulser notre pays au premier rang. Les trois premiers joueurs au classement à la fin de l'année (décembre) gagnent un jeu de leur choix. A ce moment-là, les compteurs sont remis à zéro, pour ne pas favoriser indûment les vétérans.

Le tonou Rhone-Alpes de *Steel Panthers* que nous avions évoqué dans notre précédent numéro était organisé par ce site, la prochaine rencontre se déroulera d'ailleurs en mars 1998, à Genève.

En marge de ce tournoi permanent, le Wargame Club propose, pour chaque jeu, une page d'utilitaires avec les patches les plus récents et quelques extensions (scénarios, ordre de batailles, éditeurs). Une autre page propose les liens habituel avec les éditeurs. Une « table de discussion » (discussion board) est également prête à recevoir les commentaires des joueurs. Enfin, il est possible d'acheter les jeux en ligne — et en francs suisses — à un prix raisonnable au magasin des Wargames. Le paiement par carte bancaire n'est toutefois pas encore sécurisé à l'heure où nous écrivons cet article.

Wargame Club : www.infologo.ch/w_main

Pour contacter le webmestre (Alexandre Cua alias Général Toronto) : cua@iprolink.ch

THE INDEPENDENT PLAYER'S HOME PAGE FOR WARGAMES AND STRATEGY GAMES

Tenu par Pascal Ode, un français passionné de jeux de stratégie, ce site — en anglais — a été primé à plusieurs reprises pour la qualité de son contenu. Disons qu'il s'agit d'un des tous premiers carrefours d'internet pour ce type de jeux.

Un des points forts de cette page vient des guides stratégiques qui y sont disponibles. Certains — *Strategies for a Deity* pour *Civilization 2* — sont rédigés par l'auteur en très large collaboration « internationale », un riche collage de trucs et astuces venus des quatre coins du web. Vous y trouverez ainsi des guides pour *Steel Panthers*, *Capitalism*, *Tac Ops Panzer General*, entre autres.

Les jeux sur lesquels on trouve des aides spécifiques à cette page sont : *Cloze Combat*, *Steel Panthers* (des conseils mais pas de scénarios), *Civilization 2*, *Tigers in the Prowl 2* (jeu tactique sur le front de l'est, très réaliste). Pour le reste, elle renvoie aux grands sites stratégiques du web ainsi qu'aux éditeurs.

Pour découvrir le site : ourworld.compuserve.com/homepages/PODE
Pour contacter le webmestre (Pascal Ode) : 100257.1375@compuserve.com

POUR S'INFORMER

Véritable magazine en ligne, le site OGR est une source incomparable d'informations sur toutes les formes de jeu informatique. La ligne rédactionnelle est généraliste, comme la plupart des magazines français, mais les amateurs de jeux de stratégie y trouveront de multiples informations, et surtout des démos et des patchs à télécharger. Particulièrement bien renseigné, OGR est certainement un site de référence. Pour le découvrir : www.ogr.com

CYBER STRATEGIE

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Thophélie Monnier.
(e-mail : themonnier@magic.fr)
Maquette : Patrick Lesieur, Jean-Marie Mongin, Nicolas Stratigis.
Rédaction : Gil Bourdoise, Dominique Breffort, Yves Buffet, Christophe Camille, Philippe Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Morgan Gilard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.

Principaux collaborateurs : Fabrice Aulout, Jean-Claude Bédard, Arnaud Boud, Sylvain Ferraers, Omar Jeddou, Stéphane Martin, Joffe Olivier, Eric Teng.

Service de publication et promotion :
Directeur de publication : Jean-Claude Piffart.
Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publication : Stéphane Margnac.
Tél. : 01.40.21.18.23.
Assistante de publication : Géraldine Malet.
Tél. : 01.40.21.18.22.

Abonnements, rédaction, publication :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax : 01.47.00.51.11

Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par MNP.
Modif et réassort : par MEP. Tél. : 01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : 01.47.00.68.72.

Distribution aux points de vente spécialisés en France : Orlifam, 132, rue de Marly, 97158 Montigny-Lez-Metz. Tél. : 03.87.68.96.68.
CyberStrategie est un bimestriel publié par Histoire & Collections, SARL au capital de 247 000 F.
Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION A L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour le Belgique :** Promotion Soufflot, avenue F. Van Kalkenlaan, 9, B-1070 Bruxelles.
Tél. : 02/555 02 01. SGB 210-045635-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port (au lieu de 1710 F)
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port (au lieu de 3 420 F)
● **Italie :** Tufelstoria, Ermanno Albertelli Editore, Via S. Sennio, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● **Photocomposition intégrée PowerMacintosh 7300.**
● **Flashage et photogravure :** SCIOPE.
● **Impression :** Lédoux Duprez.
© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

A L'AUBE D'UNE NOUVELLE CIVILISATION

Gen4, Avril 1997

« Le wargame ultime, (...) il enfonce monstrueusement ses concurrents directs ».

CD Loisirs, Mai 1997

« Regorgeant d'innovations et d'idées originales, Rising Lands s'annonce comme un jeu enthousiasmant, apte à doucher les passions ».

PC Soluces, Mar 1997

« Pour la première fois dans un jeu de ce type, on notera l'apparition de deux thèmes, complémentaires nouveaux et pourtant indissociables d'un wargame avec des ressources : le troc et la diplomatie ».

Gen4, Mai 1997, Rising Lands fait la couverture.

1997 MICROIDS

CONFIGURATION RECOMMANDÉE:

- PROCESSEUR PENTIUM
- 16 MO DE RAM
- WINDOWS 95 AVEC DIRECTX
- MODE MULTIJOUEURS DE 2 À 4

MICROIDS

VELIZY PLUS

1 BIS, RUE DU PETIT CLAMART

78140 VELIZY-FRANCE.

TÉL. (33) 01 46 01 54 01

<http://www.microids.com>

